



HALLO!

WIE SPÄT IST ES?

EINKAUFEN

HANDREICHUNG SPRACHLERNSPIELE DEUTSCH FÜR DEN ANFANG

SPIELEN. LERNEN. VERSTEHEN.

MEINE SACHEN

FREIZEIT

MEIN TAG

IN MEINER STADT

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	6
----------------	---

1. HALLO! BEGRÜSSEN, SICH VORSTELLEN: NAME, ALTER, HERKUNFT UND WOHNORT, BERUF, MEINE FAMILIE, MEINE ZAHLEN

1.1 DOMINOSCHLANGE	10
1.2 WENDEKARTEN	11
1.3 STECKBRIEF	12
1.4 BINGO	13
1.5 AUTOGRAMMJÄGER	14
1.6 KLASSENSPAZIERGANG	15
1.7 KLASSENUMFRAGE	16
1.8 PLÄTZE TAUSCHEN	17

2. WIE SPÄT IST ES? NACH DER UHRZEIT FRAGEN, ZEITANSAGEN VERSTEHEN, DIE GENAUE UHRZEIT SAGEN

2.1 DRILLINGSPUZZLE	18
2.2 DOMINO	19
2.3 KARTENLEGESPIEL	20
2.4 WENDEKARTEN	21
2.5 KLASSENSPAZIERGANG	22

3. EINKAUFEN LEBENSMITTEL UND MENGENANGABEN NENNEN, UM ETWAS BITTEN, NACH DEM PREIS FRAGEN

3.1 SCHWARZER PETER	23
3.2 KOMMUNIKATIONSALLEE	24
3.3 KIM-SPIEL	25

3.4 PANTOMIME	26
3.5 LEBENDIGE KARTEN	27
3.6 AUTOGRAMMJÄGER	28
3.7 PARTNERQUIZ	29
3.8 KLASSENSPAZIERGANG	30

4. MEINE SACHEN SAGEN, WAS MAN HAT / BRAUCHT, FARBEN BENENNEN

4.1 LESEDOMINO	31
4.2 QUARTETT	32
4.3 SUCHSPIEL	33
4.4 SCHIFFE VERSENKEN	34
4.5 ABC-LISTE	35
4.6 BUCHSTABEN BELEGEN	36
4.7 WÖRTER-RAP	37
4.8 PLÄTZE TAUSCHEN	38

5. MEIN TAG ERZÄHLEN, WAS MAN JEDEN TAG / OFT MACHT, BESCHREIBEN, WO MAN WOHT, WAS ES IN DER WOHNUNG GIBT

5.1 BILDERLOTTO	39
5.2 REAKTIONSKETTE	40
5.3 PANTOMIME	41
5.4 WENDEKARTEN	42
5.5 KARTENLEGESPIEL	43
5.6 RAUM VERÄNDERN	44
5.7 BILDERDIKTAT	45
5.8 RATESPIEL	46

**6. FREIZEIT
ÜBER HOBBYS ERZÄHLEN, SAGEN, WAS MAN GERNE MACHT,
SAGEN, WIE MAN ETWAS FINDET**

6.1 BILDERLOTTO	47
6.2 LERNZIEHHARMONIKA	48
6.3 WÖRTER-RAP	49
6.4 AUTOGRAMMJÄGER	50
6.5 KLASSENSPAZIERGANG	51
6.6 DREIECK DER GEMEINSAMKEITEN	52
6.7 PLÄTZE TAUSCHEN	53
6.8 GRUPPENUMFRAGE	54

**7. IN DER STADT
ORTE IN DER STADT NENNEN, DEN WEG ERKLÄREN,
RICHTUNGEN BESCHREIBEN, SCHILDER IN DER STADT VERSTEHEN**

7.1 KARTENLEGESPIEL	55
7.2 BILDERLOTTO	56
7.3 LAUFDIKTAT	57
7.4 BILD-KIM	58
7.5 PHONETIK-HÜPFEN	59
7.6 KETTENSPIEL	60
7.7 PARTNERQUIZ	61
7.8 WECHSELSPIEL	62

ANHANG

IMPRESSUM

Sie halten Sprachlernspiele in den Händen, die sich besonders für die Spracharbeit mit Geflüchteten auf A1-Niveau eignen. Wir laden Sie ein, klassische Spiele, die Sie sicher alle kennen, aber auch neuere Spielformen auszuprobieren und so mit Ihren Lernenden Deutsch zu üben: Mit diesen Spielen können sich die Lernenden auf das Sprechen und Interagieren im Alltag vorbereiten und schon früh Deutsch verwenden, andere verstehen können und verstanden werden.

Mit Sprache spielen aktiviert Lernende erfahrungsgemäß und verleiht ihnen Energie. Der Ausgang des Spiels ist nicht vorhersehbar und damit bleibt das Spielen spannend. Spiele fördern die Kreativität, die Kooperationsbereitschaft und die Fähigkeit, sich in die Rolle anderer zu versetzen. Spiele erleichtern den Kontakt in der Gruppe, manchmal vermitteln sie zwischen eigener und fremder Erfahrung. Lernende im Kontext Integration sind in ihrem Lerntempo, in ihren Lernstrategien, in ihren Vorkenntnissen und in ihren Lernbedürfnissen sehr unterschiedlich. Dies ist beim Spielen nicht von Bedeutung. Alle können mitspielen und dabei relevante sprachliche Mittel auf Deutsch üben.

Zum Gewinnen braucht man mehr als nur Sprachkenntnisse. „Richtig“ und „falsch“ gibt es vielleicht in Bezug auf die Spielregel, aber weniger mit Blick auf neuen Wortschatz oder grammatische Strukturen. Eine Korrektur wird nur notwendig, wenn die Spielenden einander nicht verstehen. Dadurch reduzieren Spiele Hemmungen, die Konzentration auf das Spielziel verdrängt die Sorge, sprachliche Fehler zu machen.

All diese Aspekte tragen dazu bei, dass die Lernenden motiviert sind und mit Spaß Deutsch lernen.

ZUM INHALT DER SPIELESAMMLUNG

Die Sprachlernspiele sind nach 7 Themenfeldern geordnet: Diese repräsentieren die Lernziele, die auch in den meisten anderen Lernmaterialien für die Zielgruppe eine Rolle spielen. So können sie leicht als Zusatzmaterial eingesetzt werden. In den Spielen sprechen die Lernenden – genau wie in ihren ersten Kontakten mit Deutschsprachigen auch, – über sich selbst und über ihren Alltag, sie simulieren das Sprechen beim Einkaufen, treffen Verabredungen und orientieren sich in der Stadt.

Die Themenfelder enthalten je acht Spiele, nur das Themenfeld 2 enthält fünf. Bei den ersten Spielen jedes Themenfeldes geht es darum, sich neue Wörter zu

VORWORT

merken: Wörter lesen und wiedererkennen, verstehen und nachsprechen. Vor diesen Spielen müssen die neuen Wörter und Strukturen schon eingeführt und ihre Bedeutung geklärt werden.

Etwa in der 2. Hälfte des Themenfeldes finden Sie Spiele, die die sprachliche Interaktion zwischen den Lernenden anregen. Durch spielerische Aktivitäten in kleinen Gruppen oder auch mit wechselnden Partnern gibt es viel Gelegenheit für jede/n Einzelne/n zu sprechen. Durch häufiges Wiederholen bekommen die Lernenden Sicherheit beim Sprechen. Grammatische Strukturen werden in festen Wendungen angeboten (*Ich gehe ins Kino.*) und so geübt. Außerdem prägen sich die Spielenden „Bilder von Wörtern“ ein, was ihnen später auch beim Schreiben auf Deutsch helfen wird.

Die Sammlung enthält Spiele,

- die aus foliertem, festem Papier hergestellt sind und die man nur noch ausschneiden muss,
- für die Kopiervorlagen vorliegen, die man also für beliebig viele Spielende anbieten kann,
- für die man nur einfache Materialien (Papier, Stifte) oder gar keine Materialien braucht.

Zu jedem Spiel gibt es in dieser Handreichung eine Beschreibung, wie es vorbereitet werden kann und nach welchen Regeln es gespielt wird; außerdem werden Varianten des Spiels beschrieben.

Im Anhang finden Sie die Spielmaterialien im Überblick. Somit können Sie sich auch dann noch leicht orientieren, wenn das Spielmaterial bereits zugeschnitten und in den mit den Ziffern der Spiele versehenen Stoffsäckchen verstaut ist.

In den Spielbeschreibungen finden Sie folgende Abkürzungen:

TN	Teilnehmerin/Teilnehmer	PL	Plenum, alle zusammen
→	dann / danach	PA	Partnerarbeit
GA	Gruppenarbeit	PA*	Arbeit mit wechselnden Partnern
SL	Spielleitende	AB	Arbeitsblatt
EA	Einzelarbeit		

VORWORT

In der Spielbeschreibung finden Sie folgende Zeichen:



SPIELZIEL



SOZIALFORM



VORBEREITUNG



SPIELZEIT



SPIELMATERIAL

Wir verwenden der besseren Lesbarkeit halber die maskulinen Sprachformen. Die Personenbezeichnungen gelten für beiderlei Geschlecht.

TIPPS ZUM EINSATZ DER SPRACHLERNSPIELE

1. Überprüfen Sie vor dem Einsatz jedes Spieles, ob Ihre Lernenden die sprachlichen Voraussetzungen schon erfüllen. In den meisten Spielen werden Wörter und Wendungen geübt, die sie bereits gehört haben. Ihnen ist die Bedeutung und die Aussprache der Wörter klar und sie wissen vielleicht auch, wie sie geschrieben werden.

Wenn das nicht der Fall ist, die Mitspielerinnen und Mitspieler also noch ganz am Anfang stehen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- a) Sehen Sie in einem Lehrbuch für die Zielgruppe nach, wie dort die entsprechenden Wörter und Wendungen eingeführt werden. Präsentieren Sie sie – wie dort gezeigt – und üben Sie danach mit den Spielen.
- b) Führen Sie die Wörter und Wendungen vor dem Spiel mit dem Spielmaterial ein:
 - Sie können die Bedeutung der Wörter und Wendungen mit dem Bildmaterial demonstrieren und die Teilnehmenden prägen sie sich noch vor dem Spiel mit den Karten bzw. Kartenpaaren ein.
 - Sie können die Karten vor dem Spiel verteilen, jeder Teilnehmende schlägt 1-2 Wörter nach und erklärt sie den anderen. Bei vielen Wörtern können die Teilnehmenden die Bedeutung auch durch Sprachvergleich erraten.

- c) Wenn Ihre Teilnehmenden schon länger in Deutschland sind, dann sammeln Sie gemeinsam mit ihnen den Wortschatz, den Sie für das ausgewählte Spiel brauchen, und schreiben Sie ihn vielleicht auch an die Tafel oder auf ein Plakat. Jede/r erklärt dabei den anderen seinen „Wort-Schatz“.
2. Die Sprachlernspiele sind meist für kleinere Gruppen gedacht. Wenn Sie größere Gruppen haben, können Sie die ersten Spiele im Themenfeld parallel an Spielstationen anbieten.
Reicht die Anzahl der Spiele für die Stationen nicht, kann man die einfacheren Lernspiele (Kartenlegespil, Lernzieharmonika, Dominoschlange ...), die für andere Themenfelder vorliegen, leicht adaptieren. Lassen Sie Ihre Lernenden das Material selbst erstellen, so üben sie doppelt. Sie können sich ja dazu setzen und helfen.
3. Bereiten Sie die Spiele an Tischen vor. Sie können ein Spielmaterial schon vor dem Spielen hinlegen (Spielstation) oder erst nach der Erklärung der Spielregel an die Gruppen geben. Ersteres schafft Neugier – letzteres erhöht bei komplizierteren Spielen die Konzentration auf die Spielregel. Sorgen Sie dafür, dass Sie eine Tafel / ein Flipchart haben, oder nutzen Sie freie Wände oder die Tür für vorbereitete Kärtchen und Papierstreifen mit Klebegummi.
Für die Interaktionsspiele brauchen Sie eine freie Spielfläche, ohne Tische und Stühle, bzw. oft einen Sitzkreis. Schieben Sie überflüssiges Mobiliar einfach an die Wände Ihres Raums.
4. Bei der Beschreibung des Spiels finden Sie immer einen Vorschlag, wie lange das Spiel dauern könnte. Lernen braucht aber Zeit, und wenn Ihre Lernenden länger brauchen oder ein Spiel wiederholen wollen, ermöglichen Sie dies. Die Länge der Spielzeit müssen Sie meist gar nicht angeben; die Lernenden müssen nur wissen, wann das Spiel zu Ende ist.
5. Fragen Sie die Lernenden am Ende, wie ihnen das Spiel gefallen hat und wie sie ihren Lernerfolg einschätzen; dann wissen Sie, ob Sie es wieder einsetzen können oder wie Sie es modifizieren sollten.

Viel Erfolg beim Spielen!

1. HALLO!

Begrüßen, sich vorstellen: Name, Alter, Herkunft und Wohnort, Beruf, meine Familie, meine Zahlen

1.1 DOMINOSCHLANGE

einfache Fragen und Antworten verstehen und zuordnen



10 Minuten



GA (4 TN)



Dominokarten (1.1, Seite 63)



Dominokarten ausschneiden und auf dem Tisch auslegen



Die TN suchen die erste Dominokarte (markiert mit START) und legen sie auf den Tisch. Ein TN liest die Frage auf der Karte laut vor. Wer die Karte mit der passenden Antwort findet, legt die Karte an und liest zunächst die Antwort vor. Wenn alle TN mit der Lösung einverstanden sind, liest er die nächste Frage vor und die anderen suchen die Antwort darauf.

Das Spiel ist beendet, wenn die TN die letzte Dominokarte (markiert mit STOPP) passend an die vorletzte Karte anlegen können.

Bei Gruppen mit mehr als 4 TN kann man das Spiel „Wendekarten“ (1.2, Seite 63) parallel an einem zweiten Tisch für eine zweite Gruppe anbieten. Sind die Gruppen fertig, tauschen sie die Tische.

Variante

Die Fragen und Antworten können der SL oder auch die TN selbst auf einer Lernzieharmonika notieren (6.2) und die Fragen und die Antworten damit üben.

1. HALLO!

Begrüßen, sich vorstellen: Name, Alter, Herkunft und Wohnort, Beruf, meine Familie, meine Zahlen

1.2 WENDEKARTEN

einfache Fragen stellen und beantworten



10-15 Minuten



GA / PA*



Wendekarten (1.2, Seite 63), Nummernkarten für die Tische



Tische nummerieren, Karten mit der gelben Seite nach oben gleichmäßig auf den Tischen verteilen



Der erste TN nimmt eine Karte, liest die Antwort vor und versucht eine passende Frage zu formulieren. Die Mitspieler beraten sich bzw. kontrollieren mit der weißen Kartenseite, ob die Frage stimmt. Stimmt sie, wird die Karte umgedreht. Stimmt sie nicht, wird sie zurückgelegt und die Gruppe macht mit einer neuen Karte weiter.

Liegen alle Karten umgedreht auf dem Tisch, stellen sich die TN gegenseitig alle Fragen und beantworten sie. Der TN, der die Frage stellt, kann den Mitspielern evtl. mit der gelben Seite helfen – nur die schwarz gedruckten Satzteile müssen variiert werden, der Rest bleibt unverändert. Wenn die Gruppe mit allen Fragen fertig ist, gehen alle zusammen im Uhrzeigersinn an den nächsten Tisch weiter und üben mit den neuen Fragekarten.

Variante oder mögliche Fortsetzung

Jeder TN nimmt eine Karte. Alle gehen herum und stellen sich gegenseitig die Frage auf ihrer Karte. Der Partner kann frei antworten oder die gelbe Seite anschauen. Danach tauschen die Partner die Karten aus und suchen sich einen neuen Partner.

1. HALLO!

Begrüßen, sich vorstellen: Name, Alter, Herkunft und Wohnort, Beruf, meine Familie, meine Zahlen

1.3 STECKBRIEF

Informationen
über sich
schreiben /
einfache Fragen
stellen



Variante A

Die TN nehmen einen Steckbrief von der Wäscheleine, schreiben mit dicken Stiften groß und lesbar zu den Stichpunkten kurze Informationen über sich und zeichnen ein Selbstportrait.

20 Minuten



Sie hängen danach die Steckbriefe wieder an die Wäscheleine und lesen die Steckbriefe der anderen.

EA / PA
PA* / PL



Anschließend gehen sie herum und sprechen mit 2-3 Mitspielern, mit denen sie – laut Steckbrief – etwas gemeinsam haben. Sie suchen über die Stichworte des Steckbriefes hinaus weitere Gemeinsamkeiten.

AB (1.3, Seite 64),
dicke Stifte,
Wäscheleine und
Wäscheklammern



Im Plenum (im Stuhlkreis) berichten sie über die interessantesten Gemeinsamkeiten.

AB auf bunte
Blätter kopieren
(ein Exemplar
pro TN) und an
eine Wäscheleine
hängen



Variante B

Die TN arbeiten zu zweit, formulieren die Stichpunkte aus dem Steckbrief als Frage an den Partner und tragen die Antwort des Partners ein. Auf dem freien Feld portraituren sie ihren Partner.

Die TN bilden einen Stuhlkreis und jeder TN stellt seinen Partner im Plenum vor. Alle im Kreis können im Anschluss noch Fragen stellen, wenn sie etwas interessiert.

1. HALLO!

Begrüßen, sich vorstellen: Name, Alter, Herkunft und Wohnort, Beruf, meine Familie, meine Zahlen

1.4 BINGO

Zahlen beim Hören verstehen, kurze Infos geben



Die TN malen auf ein Blatt eine Tabelle mit 4x4 Feldern. Der SL malt das Spielfeld an der Tafel mit.

15 Minuten



Die TN notieren in ihrer Tabelle 16 Zahlen von 1 bis 100, die für sie persönlich wichtig sind, z. B. Hausnummer, Anzahl der Kinder, Geburtsjahr, Geburtstag, Alter, Alter der Partnerin / des Partners, letzte Ziffer(n) der Telefonnummer, Telefonvorwahl des Heimatlandes, die Glückszahl ...

EA / PL



Papier, Stifte, Kontrollblatt oder Bingo-Kärtchen (für den SL)



Der SL erklärt an der Tafel die Spielregel und markiert die möglichen Richtungen für BINGO in der Tabelle.

Der SL nennt dann langsam Zahlen (wiederholt jede Zahl einmal), streicht die genannte Zahl auf seinem Kontrollblatt durch oder zieht einzeln die Bingokärtchen aus einem Sack und liest die Zahl auf den Karten vor.

Kontrollblatt kopieren oder Bingo-Kärtchen ausschneiden



Die TN markieren die gehörten Zahlen. Haben sie waagrecht, senkrecht oder diagonal 4 markierte Felder in einer Reihe, rufen sie laut BINGO!

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Bingos hat.

1. HALLO!

Begrüßen, sich vorstellen: Name, Alter, Herkunft und Wohnort, Beruf, meine Familie, meine Zahlen

1.5 AUTOGRAMMJÄGER

**einfache
Ja- / Nein-Fragen
verstehen,
Namen
wiederholen**



Der SL erklärt mit Hilfe eines Spielers die Spielregel: Er formuliert ein Stichwort vom AB als Frage (*kommt aus Afrika / Kommen Sie aus Afrika?*). Antwortet der TN mit „ja“, fragt er nach dem Namen des TN (*Sie sind ...?*) und bittet um ein Autogramm. Danach geht er weiter bzw. stellt bei „nein“ eine weitere Frage. Das Ziel des Spiels ist, für jedes Feld ein Autogramm zu sammeln.

PA*



5–10 Minuten



Nach Rückfrage, ob die TN die Spielregel verstanden haben, sagt der SL, wie lange das Spiel geht (solange die Musik läuft oder bis zum Klingelzeichen). Er legt dann alle AB in die Mitte des Raumes. Auf Kommando holt sich jeder TN schnell ein AB ab und das Spiel beginnt.

**AB (1.5, Seite 64),
Stifte, Musik /
Klingel o. ä.,
kleiner Preis
für den Gewinner**



Die TN gehen herum, suchen sich einen Partner und stellen einander Fragen. Antwortet der Partner mit „ja“, schreibt er seinen Namen ins entsprechende Spielfeld. Bei „nein“ darf man eine weitere Frage stellen. Dann ist der Partner dran und danach suchen beide neue Gesprächspartner. Gewonnen hat der TN, der am Ende mehr Felder ausfüllen konnte.

**AB für alle
kopieren**



Variante

Autogrammjägers-Bingo: nach 4 ausgefüllten Feldern, die waagrecht, senkrecht oder diagonal eine Reihe bilden, rufen die TN „Bingo!“

1. HALLO!

Begrüßen, sich vorstellen: Name, Alter, Herkunft und Wohnort, Beruf, meine Familie, meine Zahlen

1.6 KLASSENSPAZIERGANG

einfache
Ja- / Nein-Fragen
verstehen,
Informationen
über sich geben



PA*



10–15 Minuten



Wendekarten
aus dem Spiel
(1.2, Seite 63)



Wendekarten
auf einen Stuhl in
der Mitte legen



Die TN nehmen eine Karte aus der Sammlung. Sie gehen herum, stellen einem Partner die Frage, die auf der Karte steht. Sie können ihm die gelbe Seite als Hilfe zeigen, wenn er dies möchte. Der Partner beantwortet die Frage und stellt im Anschluss daran auch die Frage von seiner Karte. Am Ende werden die Karten ausgetauscht und jeder TN sucht einen neuen Partner.

Wenn ein TN eine Karte bekommt, die er schon hatte, legt er diese in die Sammlung zurück und nimmt eine neue Karte.

Mögliche Fortsetzung

Der SL – oder nach einigen Beispielen die TN – stellen im Stuhlkreis Fragen: *Wer kommt aus X? Wer ist 30 Jahre alt? Wo wohnt X / Y? Wer hat kein Smartphone?...* Die Mitspieler nennen die TN, auf die die Frage zutrifft.

Variante

Die TN suchen sich eine bekannte Person aus, die die anderen sehr wahrscheinlich auch kennen. Sie beantworten die Fragen aus dieser Rolle heraus (wahrheitsgemäß oder sie können die Antworten erfinden). Nach dem Spiel wird im Plenum gesammelt, wer bei der „Prominentenparty“ dabei war.

1. HALLO!

Begrüßen, sich vorstellen: Name, Alter, Herkunft und Wohnort, Beruf, meine Familie, meine Zahlen

1.7 KLASSENUMFRAGE

Ja- / Nein-Fragen formulieren, Fragen verstehen, eine Statistik vorstellen



Der SL sammelt mit den TN gemeinsam, was sie die anderen in der Gruppe fragen wollen. Er kann eine Frage als Beispiel vorbereiten: *Fährst du gerne Auto / Fahrrad / Bus usw.?* Der SL schreibt die gesammelten Fragen einzeln auf Karten.

20 Minuten



Jeder TN nimmt eine Karte mit einer Frage, befragt dazu alle TN in der Gruppe und notiert die Antworten auf der Rückseite seiner Karte.

PL / PA*
EA / PA / PL



Hat jeder jeden befragt, werten die TN allein oder mit Hilfe eines Partners die Ergebnisse ihrer Umfrage mit Diagrammen aus. Der SL kann einfache Beispiele (Torten-, Balkendiagramm) als Idee an die Tafel zeichnen.

Kärtchen, Stifte, DIN A3-Blätter, Buntstifte



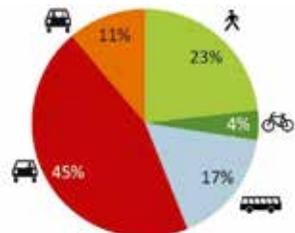
Die TN stellen danach ihre Ergebnisse auf Plakaten vor.

Beispiele für Diagramme vorbereiten



Varianten

1. Die TN können die Plakate aufhängen, alle betrachten sie und notieren dabei, was sie interessant / seltsam ... finden. Im Plenum werden dann die interessantesten Ergebnisse besprochen.
2. Jeder TN berichtet kurz im Plenum über seine Ergebnisse.



1. HALLO!

**Begrüßen, sich vorstellen: Name, Alter, Herkunft und Wohnort,
Beruf, meine Familie, meine Zahlen**

1.8 PLÄTZE TAUSCHEN

etwas über
sich sagen,
Fragen stellen /
einfache Fragen
verstehen



Die TN sitzen im Stuhlkreis, der SL steht in der Mitte (er hat keinen Stuhl). Er fängt mit einem Beispiel an: *Ich habe zwei Kinder. Wer von Ihnen hat auch zwei Kinder?* (Der SL soll langsam sprechen, allen muss klar sein, dass man zuerst eine Information über sich sagen und dann eine Frage in die Runde stellen soll: *Wer von Ihnen ... auch ... ?*)

10–20 Minuten



PL



Dann bittet der SL die TN, die zwei Kinder haben, aufzustehen und die Plätze zu tauschen. Dabei versucht er schnell einen freien Stuhl für sich zu finden und sich hinzusetzen. Danach fragt er die TN, ob sie die Spielregel verstanden haben.

stabile Stühle,
passend zur
Anzahl der TN



Der SL steht dann wieder auf, stellt eine neue Frage und damit beginnt das Spiel. Das Spiel geht immer schneller weiter. Wer sich nicht hinsetzen kann, kommt in die Mitte und wird der neue Spielleiter.

einen nicht zu
engen Stuhlkreis
vorbereiten



2. WIE SPÄT IST ES?

Nach der Uhrzeit fragen, Zeitansagen verstehen,
die genaue Uhrzeit sagen

2.1 DRILLINGSPUZZLE

offizielle und
inoffizielle
Uhrzeiten zuordnen /
Regel entdecken



Das Ziel des Spiels ist es, die Puzzlekarten zu Dreierreihen zu ordnen: Eine Uhr (Bild), die offizielle Uhrzeit und die inoffizielle Uhrzeit. Sind alle TN der Gruppe mit der Lösung zufrieden, drehen sie die Karten um. Stimmt das Muster auf der Rückseite, ist die Lösung richtig.

5–10 Minuten



Variante

Mit dem Material kann man die Uhrzeiten auch einführen. Die TN versuchen, aufgrund der Ähnlichkeit mit anderen Sprachen Dreierreihen zu bilden, die Bedeutung der Wörter zu erschließen und die Regel, wie man die Uhrzeit auf Deutsch sagt, selbst zu formulieren.

PA / GA (3 TN)



Puzzlekarten
(2.1, Seite 64))



Ein Tipp

Die TN können weitere Drillingspuzzles zu Uhrzeiten basteln oder auch andere Themen mit selbstgemachten Drillingspuzzles üben: Mit Wörtern, bei denen Reihen gebildet werden können (schnell – schneller – am schnellsten; machen – machte – hat gemacht; Frankreich – Franzose – Französisch), oder die Oberbegriffen zugeordnet werden können (Obst: Banane – Kiwi – Apfel, Berufe: Elektriker – Arzt – Kaufmann).

Karten vermischt
und aufgedeckt
auslegen



2. WIE SPÄT IST ES?

Nach der Uhrzeit fragen, Zeitansagen verstehen,
die genaue Uhrzeit sagen

2.2 DOMINO

die inoffizielle
Uhrzeit sagen



Die TN mischen die Dominokarten und verteilen sie gleichmäßig unter den Mitspielern. Die TN halten ihre Karten verdeckt.

10–15 Minuten



Der jüngste TN beginnt und legt eine Karte auf den Tisch. Gespielt wird im Uhrzeigersinn: Der nächste TN kann versuchen, eine Karte vor oder hinter der Karte anzulegen, die zur Bild- oder zur Zahlhälfte der ersten Karte passt und nennt die inoffizielle Uhrzeit gemäß der Angabe auf der Zahlenkarte (*Es ist Viertel vor / nach X. Es ist kurz vor / nach X. Es ist halb X. usw.*). Akzeptieren die Mitspieler die Lösung, bleibt die Karte liegen und der nächste TN ist dran.

GA (3–4 TN)



Dominokarten
(2.2, Seite 65)



Kann ein TN keine passende Karte anlegen, so muss er eine Karte – vom Anfang oder vom Ende der Schlange – auf die Hand nehmen und er setzt in dieser Runde aus.

Gewonnen hat der TN, der zuerst alle Karten ablegen konnte.

2. WIE SPÄT IST ES?

Nach der Uhrzeit fragen, Zeitansagen verstehen, die genaue Uhrzeit sagen

2.3 KARTENLEGESPIEL

die offizielle /
inoffizielle
Uhrzeiten
verstehen



Der SL verteilt an die Gruppen Scheren und bunte Blätter in zwei Farben (z. B. rot und grün; am besten nicht weiß, damit man nicht sehen kann, was auf der anderen Seite ist). Er zeigt an der Tafel ein Muster für die Spielkarten: eine digitale Uhr mit Zahlen auf einer Karte in rot – die inoffizielle oder die offizielle Uhrzeit auf einer anderen Karte in grün.

15 Minuten



GA (4 TN)



Die TN bereiten in Gruppen quadratische Spielkarten in der gleichen Größe vor, 16 oder 20 Paare. Der SL weist sie darauf hin, dass sie alle Formen (*volle Stunde, halb, Viertel nach, Viertel vor, X nach, X vor*) berücksichtigen sollen.

ausreichend Papier
in zwei Farben
(nicht weiß!),
Scheren



Die TN legen die Karten auf dem Tisch verdeckt reihenweise zu einem Quadrat aus. Sie drehen reihum in jeder Runde jeweils eine rote und eine grüne Karte um, lesen die Uhrzeit laut vor und sagen, welche Uhrzeit die Uhr auf der anderen Karte zeigt. Passen die beiden Karten zusammen, darf der TN die Karten behalten und zwei weitere Karten umdrehen. Passen sie nicht, muss der TN sie wieder an ihren Platz zurücklegen, so dass man sich die Position der Karten merken kann. Dann ist der nächste TN dran.

Gewonnen hat derjenige, der am Ende die meisten Kartenpaare hat.

2. WIE SPÄT IST ES?

**Nach der Uhrzeit fragen, Zeitansagen verstehen,
die genaue Uhrzeit sagen**

2.4 WENDEKARTEN

**die offizielle und
die inoffizielle
Uhrzeit sagen**



Bei diesem Sprachlernspiel geht es darum, nach kurzem Nachdenken die Uhrzeit zu sagen.

10–15 Minuten



Die TN sitzen einander gegenüber. Sie nehmen die erste Hälfte des AB, das längs in der Mitte gefaltet ist. Jeder TN sieht nur eine Seite des Blattes.

PA



Es fängt derjenige TN an, der im ersten Kasten einen Satz stehen hat. Er fragt den Partner, wie spät es ist, und zeigt mit den Fingern eine 1, wenn er die offizielle Uhrzeit und eine 2, wenn er die inoffizielle Uhrzeit hören möchte.

AB (2.4, Seite 65)



**AB kopieren
(für 12 TN z. B. 6x),
in der Mitte
zerschneiden
und falten**



Der TN, der die Uhr sieht, antwortet und sein Partner kontrolliert bzw. korrigiert, wenn nötig.

Danach nehmen die TN die andere Hälfte des AB und arbeiten damit wie oben.

2. WIE SPÄT IST ES?

Nach der Uhrzeit fragen, Zeitansagen verstehen,
die genaue Uhrzeit sagen

2.5 KLASSENSPAZIERGANG

nach der Uhrzeit
fragen/
die offizielle /
die inoffizielle
Uhrzeit sagen



Das AB „Wendekarten“ (2.4, Seite 65) einmal kopieren. Die jeweils zusammenpassenden 2 Kärtchen ausschneiden, in der Mitte falten und zusammenkleben.

Jeder TN zieht eine Karte, die restlichen Karten werden in eine Kiste in der Mitte des Raumes gelegt.

10–15 Minuten



Der SL erklärt die Spielregel, indem er das Spiel einfach mit einem TN vorspielt. Er kann die Satzmuster vorher an der Tafel vorbereiten.

PA*



AB (2.4, Seite 65),
Tafel,
Papierstreifen



Die TN gehen herum, suchen einen Partner, zeigen ihm die Karte mit der Uhr und fragen ihn: *Hallo / Guten Tag. Entschuldigung, wie spät ist es / wie viel Uhr ist es?* Der Partner sagt die genaue Uhrzeit. Wenn er nicht sicher ist, wie es korrekt heißt, kann er *Tut mir leid, ich habe keine Uhr.* sagen. Der Partner sagt *Danke!* und verabschiedet sich. Danach spielen sie weiter mit der Karte des Partners. Am Ende tauschen sie die Karten aus und suchen neue Gesprächspartner.

das AB 1x
kopieren, Karten
ausschneiden,
falten und
zusammenkleben,
Satzmuster an
die Tafel / auf
Papierstreifen
schreiben



Bekommt ein TN eine Karte, die er bereits einmal hatte, legt er diese zurück in die Kiste und nimmt eine neue.

3. EINKAUFEN

Lebensmittel und Mengenangaben nennen, um etwas bitten, nach dem Preis fragen

3.1 SCHWARZER PETER

Namen von
Lebensmitteln
und Mengenangaben
einprägen



10 Minuten



GA (4-5 TN)



Kartenset
(3.1, Seite 66)



Alle Karten werden gemischt und gleichmäßig an die TN verteilt. Hat ein TN gleich ein Kartenpaar unter seinen Karten gefunden, so kann er es benennen (*Ich habe ... und ...*) und es vor sich auf den Tisch legen.

Der jüngste TN beginnt. Er zieht vom Nachbarn links eine Karte. Bildet die Karte mit einer seiner Karten ein Paar (gleiche Mengenangabe und gleiches Symbol in der Ecke), so kann er das Paar ablegen. Wenn nicht, muss er diese Karte kommentarlos aufnehmen. Danach ist der TN an der Reihe, aus dessen Blatt gerade die Karte gezogen wurde.

Das geht solange weiter, bis alle Paare auf dem Tisch liegen und nur noch eine Karte übrig ist, die Karte „Geschlossen“. Wer diese zuletzt auf der Hand hat, hat das Spiel verloren.

Das Spiel kann mehrmals wiederholt werden, auf diese Weise merken sich die TN die Namen der Lebensmittel und die Mengenangaben und üben sie sprechen.

3. EINKAUFEN

Lebensmittel und Mengenangaben nennen, um etwas bitten, nach dem Preis fragen

3.2 KOMMUNIKATIONSALLEE

Namen von Lebensmitteln deutlich aussprechen / verstehen und notieren



10 Minuten



PA



AB, Einkaufsliste (3.2, Seite 67), Papier, Stifte, evtl. Preise



AB 2x kopieren, auf der Rückseite nummerieren und zerschneiden



Das Spiel kann man in einem größeren Raum oder im Freien spielen. Die TN nehmen ein Heft und einen Stift mit, wählen einen Partner und stellen sich einander gegenüber, ca. 8–10 m voneinander entfernt, auf. So bilden sich zwei Reihen. Der SL verteilt die Karten: Auf der einen Seite von links nach rechts die Kärtchen mit den Nummern von 1 bis 9, auf der anderen Seite genauso, so steht die 1 der 9 gegenüber, die 2 der 8 usw.

Die TN auf der einen Seite beginnen nun ihren Partnern die Einkaufsliste zu diktieren. Sie werden feststellen, dass sie sehr deutlich und langsam sprechen müssen, nur laut zu sein reicht nicht. Wenn die Einkaufsliste fertig ist, wechseln die TN die Rollen und der jeweils andere TN diktiert seine Liste. Am Ende treffen sich die Partner in der Mitte. Sind die Listen fehlerfrei, bekommen beide einen kleinen Preis.

Variante für später:

Die TN schreiben echte Einkaufslisten mit 8–10 Posten oder sie sammeln im Supermarkt neue Wörter / die Namen von interessanten Produkten (*1 Glas rote Grütze, 1 Becher Götterspeise ...*). Sie notieren in ihrer Muttersprache, worum es sich dabei handelt oder machen Fotos. Das Spiel kann man dann mit diesen Listen wiederholen.

3. EINKAUFEN

Lebensmittel und Mengenangaben nennen, um etwas bitten, nach dem Preis fragen

3.3 KIM-SPIEL

Namen von
Lebensmitteln
merken und
erinnern



Bevor die TN in den Raum kommen, wählt der SL 12 Bildkarten aus dem Spiel „Schwarzer Peter“ (3.1, Seite 66) aus, oder legt mitgebrachte Lebensmittel auf den Tisch und deckt sie mit einem blickdichten Tuch ab.

5 Minuten



Der SL erklärt den TN die Aufgabe: Sie haben nun 1 Minute Zeit, die Karten oder die Lebensmittel zu betrachten und sich diese zu merken. Leichter: nur die Namen der Lebensmittel memorieren, schwieriger: sich auch die Mengenangaben merken.

PL / EA / PA
EA / PA



12 Karten (3.1)
oder Gegenstände,
Tisch, ein blick-
dichtes Tuch /
eine kleine Decke



Danach werden die Karten / Lebensmittel wieder zugedeckt und die TN schreiben in 2–3 Minuten – allein oder mit einem Partner – die Wörter auf, an die sie sich erinnern.

Karten /
Gegenstände
auf den Tisch legen
und abdecken



Sie tauschen danach ihre Lösung mit einem anderen TN / Team, nehmen das Tuch weg und überprüfen die Liste. Für jedes korrekt notierte Wort gibt es 1 Punkt (für ein Wort mit Mengenangabe 2 Punkte).

Variante Tast-KIM (mit Gegenständen)

Die TN greifen unter das Tuch (in diesem Fall eher eine Decke nehmen!), und ertasten die Lebensmittel. Sie dürfen sie dabei wirklich nicht sehen. Danach weiter wie oben beschrieben.

3. EINKAUFEN

Lebensmittel und Mengenangaben nennen, um etwas bitten, nach dem Preis fragen

3.4 PANTOMIME

Lebensmittel
benennen /
Rateversuche
kommentieren



Die TN sitzen im Kreis. Der SL stellt an alle die Frage *Was esse ich gerade?* und imitiert, wie er z. B. eine Banane isst. Die TN raten, der SL kommentiert *falsch*, *nah dran* oder *richtig*.

10 Minuten



Danach stellen die TN reihum die Frage *Was esse ich gerade?*, zeigen etwas pantomimisch vor und kommentieren die Tipps der Mitspieler.

PL



Bei Lebensmitteln, die die TN noch nicht auf Deutsch kennen, soll der SL Rateversuche in anderen Sprachen (oder das Erfinden von deutschen Wörtern) zulassen, danach das deutsche Wort nennen und an die Tafel schreiben.

Stuhlkreis
aufstellen



Am Ende kann man zusammen besprechen, was am schwierigsten zu erraten war und was am leichtesten?

Variante „Was koche ich gerade?“

Die TN stellen pantomimisch dar, wie sie ein Gericht kochen. Danach wird weiter gespielt wie oben beschrieben.

3. EINKAUFEN

Lebensmittel und Mengenangaben nennen, um etwas bitten, nach dem Preis fragen

3.5 LEBENDIGE KARTEN

**Lebensmittel-
Wörter verstehen,
Wörter in Paaren
merken**

10 Minuten

PL (ab 12 TN)



Zwei TN verlassen den Raum. Die anderen beraten sich kurz und verteilen unter sich Wortpaare: Ein deutsches Wort und die englische Entsprechung oder zwei Wörter, die eindeutig als Paare identifiziert werden können (Pizza – Spaghetti, Cola – Fanta, Bier – Wein, Brot – Brötchen ...). Sie müssen sich pro Spielrunde für ein Prinzip (Deutsch – Englisch oder Paare) entscheiden.

Jeder TN hat auf diese Weise ein Wort und gleichzeitig auch einen Partner. Die TN werden vermischt, sie stellen sich im Kreis auf, mit dem Gesicht nach außen. Die zwei Mitspieler werden wieder reingeholt und das Spiel kann beginnen.

Spieler Nr. 1 nennt den Namen von einem TN im Kreis. Der genannte TN dreht sich um und nennt sein Wort. Spieler Nr. 1 dreht dann eine zweite „lebendige Karte“ um, auch dieser TN nennt sein Wort. Glaubt Spieler Nr. 1, dass die zwei TN ein Paar bilden, sagt er: *Kommt zu mir*. Sind sie ein Paar, dann gehen sie zu Spieler Nr. 1 und der darf weitermachen. Sind sie kein Paar, dann drehen sich die „Wortkarten“ wieder um und Spieler Nr. 2 ist dran.

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten „Wortpaare“ bei sich hat.

3. EINKAUFEN

Lebensmittel und Mengenangaben nennen, um etwas bitten, nach dem Preis fragen

3.6 AUTOGRAMMJÄGER

Ja- / Nein-Fragen stellen, Lebensmittel-Wörter verstehen, Namen wiederholen



Wenn die TN das Spiel noch nicht kennen, erklärt der SL mit einem TN die Spielregel: Er stellt eine Frage. Bei „ja“ fragt er nach dem Namen des TN (*Sie sind ...?*), bittet um ein Autogramm und geht weiter bzw. stellt bei „nein“ eine weitere Frage. Das Ziel ist es, für jedes Feld ein Autogramm zu sammeln. Danach sagt der SL, wie lange das Spiel geht (solange die Musik läuft oder bis zum Klingelzeichen), und legt alle AB auf einen Stuhl in der Mitte des Raumes. Auf Kommando holt schnell jeder TN ein AB ab und das Spiel beginnt.

5–10 Minuten



PA*



AB (3.6, Seite 67), Stifte, Musik / Klingel o. ä., kleiner Preis für den Gewinner



Die TN gehen herum, wählen einen Partner aus und stellen ihm eine Frage (z. B. *Essen Sie gern Banane?*). Antwortet der Partner mit „ja“, fragt man nach dem Namen und der Partner schreibt seinen Namen in das entsprechende Spielfeld. Bei „nein“ darf man noch eine weitere Frage stellen. Dann ist der Partner dran. Danach suchen sich beide neue Gesprächspartner. Gewonnen hat der TN, der am Ende die meisten Felder ausfüllen konnte.

AB für alle TN kopieren



Variante

Autogrammjägers-Bingo - nach 4 ausgefüllten Feldern, die waagrecht, senkrecht oder diagonal eine Reihe bilden, rufen die TN *Bingo!*

3. EINKAUFEN

Lebensmittel und Mengenangaben nennen, um etwas bitten, nach dem Preis fragen

3.7 PARTNERQUIZ

Lebensmittel-
Wörter in
Wortpaaren
memorieren,
fragen / sagen,
was man gern
trinkt und isst



Der SL sammelt zusammen mit den TN Wortpaare und schreibt sie untereinander an die Tafel. Es ist hilfreich, ein Beispielpaar anzugeben: *Tee oder Kaffee? Brot oder Brötchen? Milch oder Kakao? ...*

Die Spielregel wird wieder durch Vorspielen erklärt: Der SL spricht einen TN an und sagt: *Ich denke, Sie trinken lieber Tee.* Der TN sagt, ob er richtig liegt.

15 Minuten



Der SL kann die Äußerung *Ich denke, Sie essen / trinken lieber ...* an die Tafel schreiben, sowie die Antworten: *Stimmt. / Sie haben Recht. und Nein, stimmt leider nicht. Ich esse / trinke lieber ...*, oder er kann die Äußerungen vorher einzeln auf Papierstreifen schreiben und an dieser Stelle an die Tafel kleben.

PL / PA



Tafel, evtl.
Papierstreifen



Die TN suchen einen Partner, den sie nicht gut kennen. Sie versuchen einzuschätzen, was der Partner lieber mag. Sie arbeiten mit der Liste der Wortpaare an der Tafel. Für jeden richtigen Tipp notieren sie sich einen Punkt.

evtl. die Sätze
auf Papierstreifen
schreiben



Gewonnen hat derjenige TN, der seinen Partner am besten eingeschätzt und so die meisten Punkte hat.

3. EINKAUFEN

Lebensmittel und Mengenangaben nennen, um etwas bitten, nach dem Preis fragen

3.8 KLASSENSPAZIERGANG

um eine Ware bitten, nach dem Preis fragen, sagen, ob man etwas hat, sagen, was etwas kostet



20 Minuten



PL / PA*



Tafel, Papierstreifen, Spielkarten (3.1), Papier, Stift



Sätze eines Einkaufsgesprächs auf Streifen schreiben



In der Gruppe wird gemeinsam geklärt, wie ein Einkaufsgespräch funktioniert. Der SL kann vorher die Äußerungen eines einfachen Dialogs einzeln auf Streifen schreiben und diese dann zusammen mit den TN ordnen.

Danach legt der SL die Spielkarten zu „Schwarzer Peter“ (3.1, Seite 66) auf den Tisch. Die TN erstellen eine Liste von 10 Sachen, die sie kaufen wollen. Dann werden alle Karten gemischt und gleichmäßig verteilt. Die TN halten ihre Karten verdeckt. Der SL erklärt die Regel und spielt ein Gespräch zwischen einem Verkäufer und einem Kunden mit einem TN vor.

Die TN gehen dann herum, suchen einen Partner und spielen Dialoge: Sie fragen den Partner nach einer Sache von ihrer Liste. Hat der „Verkäufer“ diese Karte, sagt er *Ja, bitte sehr!* Dann fragt der „Kunde“, was die Sache kostet, der „Verkäufer“ nennt den Preis, der „Kunde“ bedankt sich und streicht in seiner Liste das Wort durch. Hat der „Verkäufer“ die Karte und damit die Sache nicht, sagt er *Tut mir Leid. Haben wir (heute) nicht.* Dann werden die Rollen gewechselt, der neue Dialog wird gespielt und danach werden neue Partner gesucht. Die Karten werden nicht ausgetauscht, jeder behält während des ganzen Spiels seine Karten!

Gewonnen hat, wer zuerst alles gekauft hat, was auf seiner Liste steht.

4. MEINE SACHEN

Sagen, was man hat / braucht, Farben benennen

4.1 LESEDOMINO

Namen von
Gegenständen
beim Hören
verstehen,
Aussprache üben

10 Minuten

GA (4 TN)

Spielkarten
(4.1, Seite 67)



Die TN mischen die Spielkarten und verteilen sie gleichmäßig untereinander. Der jüngste TN beginnt, er liest den Satz vor, der auf seiner Karte steht (*Ich habe eine ... Ich brauche eine ...*). Der TN, der die gewünschte Sache hat, legt seine Karte daneben und liest den nächsten Satz, diesmal von seiner Karte vor. So wird weitergespielt, bis alle Karten abgelegt sind.

Varianten mit dem Kartenset

1. KIM spielen (3.3).
2. Eine andere KIM-Variante: Sie legen alle Karten auf den Tisch. Ein TN dreht sich um, die anderen Mitspieler nehmen 3–5 Karten weg. Der TN sieht sich die verbleibenden Karten an und sagt, was fehlt.
3. Auch mit diesen Karten kann man Einkaufsgespräche spielen (wie in 3.8 mit Einkaufslisten), aber jetzt mit frei erfundenen Preisen.

Variante für das Einkaufspiel

Die „Verkäufer“ geben ihre Karten dem „Kunden“. Im Spiel tauschen die Karten dann mehrmals den Besitzer. Vorher muss der SL eine Zeit für das Spiel vereinbaren. Gewonnen hat derjenige TN, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Karten hat.

4. MEINE SACHEN

Sagen, was man hat / braucht, Farben benennen

4.2 QUARTETT

sagen, was man braucht / was man hat, Namen der Kleidungsstücke (mit dem unbestimmten Artikel) als Wortgruppen einprägen

10-15 Minuten

GA (4-5 TN)

Quartett-Karten (4.2, Seite 68),
Tafel

Redemittel an die
Tafel schreiben



Der SL erklärt das Spiel und schreibt die Redemittel *Ja, ich habe ein/eine/einen.... Nein, habe ich nicht. / Tut mir Leid, habe ich nicht. und Ich habe ... und ...* an die Tafel.



Die Karten werden gemischt und einzeln im Uhrzeigersinn an die TN verteilt. Die Karten werden komplett verteilt, auch wenn dadurch einige TN eine Karte mehr bekommen als andere. Der TN, der links vom Kartengeber sitzt, beginnt und fragt einen TN seiner Wahl nach einer Karte, die ihm für ein Quartett fehlt. Man darf nur nach einer Karte fragen, wenn man vom betreffenden Quartett mindestens eine Karte in der Hand hält.



Hat der Gefragte die Karte auf der Hand, sagt er *Ja, ich habe ein/eine/einen ...* und muss sie der fragenden Person geben. Diese darf weiter fragen, bis ein TN die geforderte Karte nicht besitzt und *Tut mir Leid, habe ich nicht.* sagt. Nun ist der zuvor Befragte an der Reihe mit Fragen. Hat ein TN ein vollständiges Quartett, legt er es offen vor sich auf dem Tisch ab und sagt:



Ich habe ... und Wer keine Karten mehr auf der Hand hat, wartet das Ende des Spiels ab.



Das Spiel endet, wenn alle Quartette abgelegt sind. Gewonnen hat, wer die meisten Quartette gesammelt hat.

Wenn Sie Frauen und Männer unter Ihren Spielern haben, können Sie das Quartett „I“ (Unterwäsche) weglassen.

4. MEINE SACHEN

Sagen, was man hat / braucht, Farben benennen

4.3 SUCHSPIEL

Wörter für
Kleidungsstücke
wiedererkennen,
sagen, was welche
Farbe hat



10 Minuten



PA



AB (4.3, Seite 69),
Buntstifte



AB für die
Teams kopieren
(Wortkarten
für die Farben
vorbereiten)



Die TN arbeiten mit einem Partner. Sie finden im Wimmelbild möglichst schnell je 3 Exemplare der gesuchten Kleidungsstücke und einigen sich, in welcher Farbe sie diese ausmalen. Haben zwei TN alle Sachen gefunden, ist das Spiel beendet.

Kennen die TN die Farben auf Deutsch nicht, kann der SL große Wortkarten für die Tafel vorbereiten, z. B. rot, lila, hellblau ...

Mögliche Weiterführung

1. Die TN geben einander weitere Suchaufgaben: *Die ... sind orange*. Die anderen suchen schnell 3 davon und malen sie aus.
2. Je 4 TN setzen sich zusammen und vergleichen, wie viele Übereinstimmungen sie bei den Farben haben.
3. Suchaufgabe mit dem AB in einem Kaufhaus: Die Partner suchen Kleidungsstücke, die ihnen gefallen – jeweils in der Farbe, die sie beim Malen gewählt haben. Sie notieren den Preis. Man kann kleine Preise für verschiedene Kategorien vergeben: Wer zuerst alles „eingekauft“ hat, wer am wenigsten ausgegeben hat, wer die schwierigste Suchaufgabe lösen konnte ...

4. MEINE SACHEN

Sagen, was man hat / braucht, Farben benennen

4.4 SCHIFFE VERSENKEN

nach
Kleidungsstücken /
Sachen / Farben
fragen / sagen,
was man hat /
nicht hat



Die TN notieren in 7 Regalfächern je ein Kleidungsstück oder einen Gegenstand (4.1, Seite 67) und eine Farbe dazu. Danach finden sie einen Partner, stellen einen Ordner oder ein dickes Buch zwischen sich oder setzen sich mit dem Rücken zueinander, so dass sie das AB des Partners nicht sehen können.

10-15 Minuten



Die TN versuchen – wie beim Spiel-Klassiker „Schiffe versenken“ – durch Fragen herauszufinden, was der Partner wo notiert hat. Der Dialog auf dem AB hilft dabei.

PA



Bei einem Treffer darf man weiter fragen. Wenn ein TN nichts gefunden hat, ist der Partner dran.

AB (4.4, Seite 69),
Stift



Gewonnen hat, wer zuerst alle Gegenstände gefunden hat.

AB für alle
TN kopieren



Tipp

Die TN können auch mit anderen Wörtern spielen, z. B.

- mit den Wörtern aus 3. einen Kühlschrank einräumen (5 Regale, jeweils mit 3 Fächern: „links – rechts – Mitte“.)
- mit den Wörtern aus 5. ein Hotel mit 25 Hotelzimmern einrichten (25 Hotelzimmer mit 7 besonderen Möbelstücken drin.)

4. MEINE SACHEN

Sagen, was man hat / braucht, Farben benennen

4.5 ABC-LISTE

**persönliche
Gegenstände und
Kleidungsstücke
nennen**



10 Minuten



GA (3-4 TN)



**DIN A3-Papier,
1 Stift pro Gruppe
(in verschiedenen
Farben),
Tischklingel /
Glocke o. ä.,
Wörterbuch**



Es werden Kleingruppen gebildet und jede Gruppe bekommt einen Stift in einer anderen Farbe und ein DIN A3-Blatt. Die TN schreiben zuerst die Buchstaben von A bis Z auf, einzeln, von oben nach unten. Erst danach erklärt der SL das Spiel.

Auf das Zeichen des SL fangen die Gruppen an: Sie diktieren einer Person aus der Gruppe zu jedem Buchstaben möglichst viele Wörter, persönliche Gegenstände, Kleidungsstücke, die mit dem Buchstaben beginnen.

Sie dürfen nur mit dem Stift schreiben, den sie bekommen haben und sollen nach einigen Wörtern den Stift in der Gruppe weitergeben. Jeder soll an der Liste mit-schreiben.

Wenn der SL ein Zeichen gibt, hören die Gruppen auf zu schreiben und gehen im Uhrzeigersinn einen Tisch weiter. Sie lesen die Liste der anderen Gruppe und notieren für jedes richtige Wort 2 Punkte, wenn sie das Wort nicht in ihrer Liste haben, und 1 Punkt, wenn sie das Wort auch haben. Man kann einen halben Punkt abziehen, wenn das Wort nicht korrekt geschrieben wurde oder wenn der Artikel nicht stimmt – das muss aber vorher in der Gruppe vereinbart werden. Wenn die TN nicht ganz sicher sind, können sie im Wörterbuch nachschlagen.

Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Punkten.

4. MEINE SACHEN

Sagen, was man hat / braucht, Farben benennen

4.6 BUCHSTABEN BELEGEN

**persönliche
Gegenstände und
Kleidungsstücke,
Sachen im
Klassenraum
benennen**

10-15 Minuten

GA (2 Gruppen)

**2 Bögen
Packpapier,
2 dicke Stifte,
Tischklingel /
Glocke o. ä.**



Die TN bilden zwei Gruppen, jede Gruppe bekommt einen dicken Stift und einen Bogen Packpapier. Die TN schreiben zuerst mit großen Buchstaben auf dem ganzen Blatt verteilt das ABC auf. Erst danach erklärt der SL das Spiel.

Auf das Zeichen des SL versuchen die Gruppen auf jeden Buchstaben eine Sache (persönliche Gegenstände, Sachen im Raum ...) zu legen, die mit dem Buchstaben beginnt.

Ist eine Gruppe fertig, läuft jemand aus der Gruppe schnell zur Tischklingel, klingelt und die andere Gruppe muss aufhören.

Der SL ruft die Buchstaben nacheinander auf, die Gruppen sagen, was sie auf den Buchstaben gelegt haben. Für jeden korrekten Gegenstand bekommen die Gruppen Punkte: Hat für einen Buchstaben nur eine Gruppe etwas gefunden, bekommt sie 3 Punkte, hat sie etwas anderes gelegt, als die andere Gruppe, dann 2 Punkte, haben beide Gruppen den gleichen Gegenstand, bekommen sie 1 Punkt. Auch Tricks sind möglich, z. B. kann ein Keramikhuhn durchaus auch als Vogel gelten. Der SL entscheidet, ob er den Gegenstand akzeptiert.

Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Punkten.

4. MEINE SACHEN

Sagen, was man hat / braucht, Farben benennen

4.7 WÖRTER-RAP

Wörter zu
sinnvollen
Gruppen ordnen,
Wortakzent üben

15-20 Minuten

PL / PA /
GA (3-4 TN)

Tafel



Der SL schreibt eine Zeile aus 4 Wörtern – z. B. Pullover, T-Shirt, Jeans und Gürtel – an die Tafel und markiert bei jedem Wort die akzenttragende Silbe (die betonte Silbe).



Er bittet nun die TN, den Rhythmus der Wörter mit den Füßen zu stampfen, sich im Rhythmus zu bewegen und die 4 Wörter mehrmals laut und rhythmisch zu sprechen.



Wenn das schon gut klappt, kommt die nächste Herausforderung: Die TN sollen bei jedem Wort mit beiden Händen („Rapper-Geste“) auf das Körperteil zeigen, wo dieses Kleidungsstück getragen wird.



Danach werden „Bands“ gebildet und sie schreiben den Text zu ihrem eigenen Wörter-Rap, üben zusammen und tragen ihn in der Gruppe vor.

Beim zweiten Durchlauf können sie nach jeder Zeile stoppen und das Publikum auffordern, die Zeile mit ihnen zu wiederholen.

Am Ende wird in der Gruppe abgestimmt, welche Gruppe am besten gerappt hat.

4. MEINE SACHEN

Sagen, was man hat / braucht, Farben benennen

4.8 PLÄTZE TAUSCHEN

sagen, was man
gern trägt / anhat /
nicht mag, Sätze
verstehen



10-20 Minuten



PL



stabile Stühle,
passend zur
Anzahl der TN



einen nicht zu
engen Stuhlkreis
bilden



Die TN sitzen im Stuhlkreis, der SL steht in der Mitte (er hat keinen Stuhl). Der SL fängt mit einem Beispiel an: *Alle tauschen die Plätze, die heute Sportschuhe tragen.* Den ersten Teil langsam sprechen. Dann bittet der SL die TN, die Sportschuhe anhaben, aufzustehen und die Plätze zu tauschen. Dabei versucht der SL schnell einen freien Stuhl zu finden und sich hinzusetzen.

Nach dieser Beispielrunde den Satzanfang *Alle tauschen die Plätze, die ...* an die Tafel schreiben und das Spiel kann beginnen.

Dann geht das Spiel immer schneller weiter. Wer sich nicht hinsetzen kann, kommt in die Mitte und wird der neue SL.

Wenn die TN den zweiten Satzteil nicht von sich aus variieren, soll der SL versuchen, in die Mitte zu kommen, so kann er neue Ideen einführen; z. B. *die ... mögen / nicht mögen, die ... haben / haben wollen / keine ... haben.*

5. MEIN TAG

Erzählen, was man jeden Tag / oft macht,
beschreiben, wo man wohnt, was es in der Wohnung gibt

5.1 BILDERLOTTO

**Bedeutung
von Wörtern
wiedererkennen,
sich selbst
kontrollieren**



5 Minuten



PA / PL



**Bildkarten
(5.1, Seite 69),
AB (Legeseite)**



**das Material
mit den Bildkarten
zerschneiden**



Die TN bekommen das AB (Legeseite) und die Bildkarten. Sie legen die Bildkarten an die passende Stelle auf dem AB. Wenn sie bei einem Wort unsicher sind, legen sie die Karte zurück, machen mit einer anderen weiter und schlagen die Wörter später nach. Wenn die TN fertig sind, drehen sie die Karten um. Stimmt das Bild auf der Rückseite, stimmt auch die Lösung. Stimmt das Bild nicht, müssen sie von vorne anfangen.

Variante in der Großgruppe

Die Karten werden auf den Tisch gelegt. Jeder TN nimmt eine Karte, die er versteht. Die verbleibenden Karten werden verlost. Danach legen die TN ihre Karten ab. Die anderen TN sagen, ob sie mit der Lösung einverstanden sind. Weiter wird gespielt wie oben beschrieben.

Mögliche Fortsetzung

Die TN spielen weitere Aktivitäten vor, die für sie auch wichtig sind. Kennt jemand in der Gruppe das Wort dafür, schreibt er es an die Tafel. Kennt es niemand, schreibt der SL das Wort auf eine Karte. Am Ende zeigt er alle Wortkarten und die TN raten / schlagen nach, zu welcher Aktivität sie passen.

5. MEIN TAG

Erzählen, was man jeden Tag / oft macht,
beschreiben, wo man wohnt, was es in der Wohnung gibt

5.2 REAKTIONSKETTE

einfache Sätze
beim Lesen
verstehen und
entsprechend
handeln



5–10 Minuten



EA / PL
(ab 10 TN!)



Zettel



für jeden TN eine
Aufgabenkarte
vorbereiten



Der SL bereitet für jeden TN eine Aufgabenkarte vor, z. B.

START: Sie telefonieren.

Jemand telefoniert. → Sie trinken ein Glas Wasser.

Jemand trinkt ein Glas Wasser. → Sie stehen auf.

Jemand steht auf. → Sie putzen das Fenster.

Die Anweisungen beinhalten Wörter aus dem Spiel **5.1** oder beschreiben einfache Handlungen, die die TN verstehen (sitzen, die Tür aufmachen, Hallo sagen, eine Frage stellen, das Buch öffnen, etwas zeigen...) und fügen sich zu einer Kette zusammen. Der SL markiert die erste Karte mit START, die letzte ist nicht markiert, damit jeder TN bis zum Schluss aufpassen muss.

Der SL erklärt das Spiel: Er klärt die Bedeutung von Reaktion und Kette und zeigt das Schema: Jemand in der Gruppe macht etwas. → Sie machen etwas (anderes). Dann verteilt er die Aufgabenkarten und die TN lesen ihren Text. Sie dürfen ihre Texte niemandem in der Gruppe zeigen.

Das Spiel beginnt: Der SL bittet den TN mit der Karte „START“ zu beginnen und langsam das zu tun bzw. pantomimisch darzustellen, was auf der Karte steht. Die TN passen auf und reagieren, wenn sie dran sind.

START: Sie telefonieren.

Jemand telefoniert. → Sie trinken ein Glas Wasser.

Jemand trinkt ein Glas Wasser. → Sie stehen auf.

Jemand steht auf. → Sie putzen das Fenster.

5. MEIN TAG

Erzählen, was man jeden Tag / oft macht,
beschreiben, wo man wohnt, was es in der Wohnung gibt

5.3 PANTOMIME

Aktivitäten
benennen /
Rateversuche
kommentieren



Die TN sitzen im Kreis. Der SL stellt an alle die Frage: *Was mache ich gerade?* und imitiert, wie er z. B. Fußball spielt, vor dem Fernsehen sitzt und die Fernbedienung drückt o. Ä. Die TN raten, was er zeigt.

10 Minuten



Danach stellen die TN die Frage *Was mache ich gerade?*, zeigen etwas und reagieren auf die Rateversuche der Mitspieler.

PL / GA



Bei Aktivitäten, die die TN auf Deutsch noch nicht benennen können, sollte der SL Rateversuche in anderen Sprachen zulassen, dann das deutsche Wort nennen und an die Tafel schreiben.

kleine Preise
wie z. B. Bonbons



Am Ende besprechen: Was war am schwierigsten zu erraten? Was war am leichtesten?

Stuhlkreis
aufstellen



Variante

Gruppen spielen gegeneinander. Die Gruppe, die das Wort erraten hat, bekommt einen Punkt / einen Bonbon ...

5. MEIN TAG

Erzählen, was man jeden Tag / oft macht,
beschreiben, wo man wohnt, was es in der Wohnung gibt

5.4 WENDEKARTEN

Gegenstände
in der Wohnung
benennen



15 Minuten



1: PA*
2: GA



Wendekarten
(5.4, Seite 70)



Variante 1:

Die TN kennen die Wörter noch nicht / nicht sicher.

Die TN nehmen eine Karte. Sie gehen im Raum herum, zeigen einem Partner ihre Karte und sagen, wie der Gegenstand auf Deutsch heißt. *Das ist ein Stuhl. DER STUHL.* Der Partner wiederholt das Wort. Danach wechseln sie die Rollen, gehen weiter und finden einen neuen Partner. Kommen die TN zu einem Partner, dessen Karte sie schon gesehen haben, sagen sie, wie das Wort heißt. Bei Schwierigkeiten kann der Partner helfen: Er nennt den ersten, oder wenn das nicht reicht, immer mehr Buchstaben. Gelingt es beiden, das Wort des anderen zu nennen, tauschen sie die Karten und gehen mit der neuen Karte weiter. Am Ende bilden sich mehrere Kleingruppen, die TN schreiben eine Liste mit den Wörtern, an die sie sich erinnern.

Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Wörtern.

Variante 2:

Die TN kennen die Wörter.

Die TN verteilen die Karten gleichmäßig auf die Gruppen und legen sie als Stapel in die Mitte (Bild nach oben). Ein TN zeigt eine Karte. Der TN, der das Wort nennt, bekommt die Karte. (Oder: Die TN fragen *Ist ein „s“ im Wort?* usw. Der TN mit der Karte sagt *Nein / Ja, Buchstabe 3 ist ein „s“.*)

Gewonnen hat der TN mit den meisten Karten.

5. MEIN TAG

Erzählen, was man jeden Tag / oft macht,
beschreiben, wo man wohnt, was es in der Wohnung gibt

5.5 KARTENLEGESPIEL

Wörter für
Aktivitäten und
Wohnungseinrichtung
memorieren



15-20 Minuten



GA (4 TN)



DIN A4-Blätter
in zwei Farben
(nicht weiß!),
Scheren



Der SL verteilt an die Gruppen bunte Blätter und Scheren. Der SL zeigt an der Tafel ein Muster für die Spielkarten: Bild (5.4, Seite 70) oder ein Wort in der MS / in einer anderen (gemeinsamen) Fremdsprache auf einer Karte in der ersten Farbe, das deutsche Wort auf einer Karte in der zweiten Farbe.

Die TN bereiten dann in Gruppen Spielkarten vor, 16 oder 20 Paare, zu den Themen „Aktivitäten im Alltag“ und „Wohnen“.

Die TN legen die Karten auf den Tisch verdeckt in Reihen zu einem Quadrat aus. Sie drehen reihum jeweils zwei Karten in unterschiedlicher Farbe um, lesen das Wort / die Wörter laut vor. Passen die beiden Karten zusammen, darf der TN die Karten behalten und zwei weitere Karten umdrehen. Passen sie nicht zusammen, muss der TN sie wieder an den ursprünglichen Platz zurücklegen und der nächste TN ist dran. Gewonnen hat der TN, der am Ende die meisten Kartenpaare hat.

Die Gruppen können im Anschluss ihr Spielmaterial austauschen und weiter spielen.

Variante

Lebendige Karten (3.5)

5. MEIN TAG

Erzählen, was man jeden Tag / oft macht,
beschreiben, wo man wohnt, was es in der Wohnung gibt

5.6 RAUM VERÄNDERN

Gegenstände
und Orte
benennen



Die Hälfte der Gruppe verlässt kurz den Raum und überlegt draußen, was die anderen wohl am Raum verändern könnten.

15 Minuten



In der Zwischenzeit verändern die anderen TN 10 Dinge im Raum: Sie nehmen etwas weg, fügen etwas hinzu, tauschen die Plätze von Gegenständen. Sie haben dafür 2 Minuten Zeit. Die TN werden wieder hereingerufen. Sie sollen möglichst schnell die 10 Veränderungen finden, beschreiben oder korrigieren.

GA



Stoppuhr / Handy



Der SL schreibt die Sätze als Hilfe an: *X ist jetzt hier. Vorher war es dort.*

Der SL stoppt die Zeit, wie lange die Gruppe braucht, um die 10 Sachen zu finden. Hat die Gruppe alles gefunden (oder nach Ablauf der vorher vereinbarten Zeit), wechseln die Gruppen die Rollen.

Gewonnen hat die Gruppe, die die 10 Dinge schneller gefunden hat.

5. MEIN TAG

Erzählen, was man jeden Tag / oft macht,
beschreiben, wo man wohnt, was es in der Wohnung gibt

5.7 BILDERDIKTAT

verstehen, wo
Gegenstände sind /
Gegenstände und
ihre Position
beschreiben

10-15 Minuten

EA / PA

Papier, Stift,
einfaches Bild,
Wortkarten

Wortkarten
vorbereiten:
links daneben,
rechts daneben,
dahinter, davor,
darüber, darunter ...



Der SL zeichnet eine einfache Strichzeichnung an die Innenseite der Tafel oder auf ein DIN A3-Blatt: ein Zimmer mit ca. 10 Gegenständen.

Vor dem Spiel klärt der SL die Bedeutung der Wörter, mit denen man die Position von Gegenständen einfach beschreiben kann: links / rechts daneben, davor, dahinter, darüber, darunter. Er demonstriert die Bedeutung der Wörter mit Gegenständen im Raum: *Hier steht ein Tisch. Dahinter steht ein Stuhl.* usw.

Danach beschreibt der SL sein Bild, macht nach jeder Information eine Pause, und die TN zeichnen (allein oder mit einem Partner) das Bild. Wenn sie nicht sicher sind, stellen sie Rückfragen (*Wo ist / steht / liegt / hängt ...?*)

Am Ende zeigt der SL das Bild und die TN vergleichen ihre Bilder mit dem Original.

Variante Partnerarbeit

Die TN zeichnen zu zweit ein einfaches Bild von einem Raum. Sie setzen sich dann mit einem anderen Paar zusammen und diktieren sich gegenseitig ihre Bilder.

5. MEIN TAG

Erzählen, was man jeden Tag / oft macht,
beschreiben, wo man wohnt, was es in der Wohnung gibt

5.8 RATESPIEL

sagen, was man
wo macht und
was es in den
Räumen gibt



10-15 Minuten



GA (4-5 TN) / PL



Bildkarten
zum Spiel
(5.1, Seite 69)
und (5.4, Seite 70)



Die TN spielen in Gruppen mit den Karten zum Spiel (5.1, Seite 69) und (5.4, Seite 70). Sie legen die Karten mit den Bildern nach oben auf dem Tisch aus.

Variante A

Der erste TN denkt an einen bestimmten Raum in einer Wohnung. Die anderen TN haben das Ziel, diesen Raum zu erraten. Sie sitzen um den Tisch herum, nehmen reihum Karten und sagen etwas über den Raum: *Dort steht ein Tisch.* oder *Dort essen wir.* Der TN sagt dann, ob es stimmt oder nicht. Die Karten, die stimmen, werden getrennt gesammelt. Das Ziel ist es, mit möglichst wenigen Karten zu erraten, an welchen Raum der TN gedacht hat.

Variante B

Ein TN denkt an einen bestimmten Raum in einer Wohnung. Er nimmt Karten und sagt jeweils etwas über den Raum. Die anderen raten, an welchen Raum er gedacht hat. Jeder TN bekommt so viele Punkte, so viele Sätze er sagen konnte, bis die anderen den Raum erraten haben.

Aufgrund der unterschiedlichen Nutzung von Räumen in verschiedenen Kulturkreisen ist das Erraten der Wörter nicht immer so einfach, wie man es vielleicht denkt.

6. FREIZEIT

Über Hobbys erzählen, sagen, was man gerne macht, sagen, wie man etwas findet

6.1 BILDERLOTTO

Bedeutung von Wörtern wiedererkennen, sich selbst kontrollieren



5 Minuten



PA / PL



Bildkarten (6.1, Seite 71), AB (Legeseite)



das Material mit den Bildkarten zerschneiden



Die TN bekommen das AB (Legeseite) und die Bildkarten. Sie legen die Bildkarten an die passende Stelle auf dem AB (6.1, Seite 71). Wenn sie bei einem Wort unsicher sind, legen sie die Karte zurück, machen mit einer anderen weiter und schlagen die Wörter später nach. Wenn die TN fertig sind, drehen sie die Karten um. Stimmt das Bild auf der Rückseite, stimmt auch die Lösung. Stimmt das Bild nicht, müssen sie von vorne anfangen.

Tipp

Das Spiel kann man parallel mit 6.2 und, wenn der Wörter-Rap schon bekannt ist, mit 6.3 (der Vorbereitungsphase) an verschiedenen Tischen anbieten.

Mögliche Fortsetzung

- ABC-Liste (4.5) mit weiteren Hobbys schreiben (evtl. mit Wörterbuch).
- Üben mit eigenen Bilderlottos: Die TN suchen ein größeres Bild und bereiten zwei Tabellen in der Größe des Bildes vor. Sie sammeln Wörter zu einem Thema und schreiben in jedes Feld der ersten Tabelle ein Wort auf Deutsch. Das andere Blatt füllen sie spiegelverkehrt aus: Wort in der MS / in einer anderen Sprache oder eine Zeichnung. Auf die Rückseite der einen Tabelle kleben sie das Bild auf und zerschneiden das Blatt, die andere Tabelle bleibt ganz.

6. FREIZEIT

**Über Hobbys erzählen, sagen, was man gerne macht,
sagen, wie man etwas findet**

6.2 LERNZIEHHARMONIKA

**Wörter einüben,
Wortbedeutung
erinnern**



10-15 Minuten



PA



**DIN A4 Blätter,
Schere, Buntstifte**



**ein Beispiel /
angefangene
Beispiele
vorbereiten**



Das Material für dieses Spiel kann der SL oder noch besser können die TN selbst vorbereiten. In diesem Fall einfach ein Beispiel oder angefangene Beispiele zeigen.

Die TN falten ein DIN A4-Blatt längs, zerschneiden es und falten dann den langen Streifen wie eine Ziehharmonika, so dass ca. 1 cm breite Felder entstehen.

In die Felder schreiben sie abwechselnd ein Ausgangswort und ein „Lösungswort“, am besten in zwei verschiedenen Farben: Bild – Wort, deutsches Wort – Wort in der MS/in einer anderen Fremdsprache oder umgekehrt. Wenn sie am Ende angekommen sind, drehen sie das Blatt um und schreiben auf der Rückseite weiter. Auf das erste Feld schreiben sie noch die Aufgabenstellung (ENG – DT?, Bild – Wort? usw.)

Gespielt wird damit so, dass man die Lernziehharmonika zusammenfaltet, die Aufgabe auf dem ersten Feld liest und die Lösung sagt. Danach knickt man das nächste Feld um und kontrolliert sich selbst.

Am Ende tauschen sich die TN ihre Lernziehharmonikas aus und üben weiter.



6. FREIZEIT

Über Hobbys erzählen, sagen, was man gerne macht, sagen, wie man etwas findet

6.3 WÖRTER-RAP

Wörter zu
sinnvollen
Gruppen ordnen,
Wortakzent üben



20 Minuten



PL / PA /
GA (3–4 TN)



Tafel
(Wörterbücher)



Der SL schreibt eine Zeile an die Tafel, bestehend aus 4 Hobby-Wörtern, z. B. *Fußball*, *Basketball*, *Volleyball* und *Golf*, und markiert bei jedem Wort die akzenttragende Silbe.

Er bittet nun die TN, den Rhythmus der Wörter mit den Füßen zu stampfen, sich im Rhythmus zu bewegen und die 4 Wörter mehrmals laut und rhythmisch zu sprechen.

Wenn das schon gut klappt, kommt die nächste Aufgabe: Die TN sollen bei jedem Wort pantomimisch darstellen, was man bei den genannten Aktivitäten macht.

Danach werden „Bands“ gebildet und sie schreiben den Text zu ihrem eigenen Wörter-Rap (sie können dabei auch Wörterbücher benutzen). Sie üben dann den Text zusammen und tragen ihn in der Gruppe vor.

Beim zweiten Durchlauf können sie nach jeder Zeile stoppen und das Publikum auffordern, die Zeile mit ihnen zu wiederholen.

Am Ende stimmen alle ab, welche Gruppe am besten gerappt hat.

6. FREIZEIT

Über Hobbys erzählen, sagen, was man gerne macht,
sagen, wie man etwas findet

6.4 AUTOGRAMMJÄGER

fragen, ob jemand
etwas gern macht /
Fragen verstehen,
Namen wiederholen



5–10 Minuten



PA*



AB (6.4, Seite 72),
Stifte, Musik /
Klingel o. ä.,
kleiner Preis
für den Gewinner



AB für alle
kopieren



Der SL erklärt mit Hilfe eines Spielers die Spielregel: Er formuliert ein Stichwort vom AB als Frage (*liest gern Krimis* → *Lesen Sie gern Krimis?*). Antwortet der TN mit „ja“, fragt er nach dem Namen des TN (*Sie sind ...?*) und bittet um ein Autogramm. Danach geht er weiter. Hört er ein „nein“, stellt er eine weitere Frage. Das Ziel des Spiels ist, für jedes Feld ein Autogramm zu sammeln.

Nach Rückfrage, ob die TN die Spielregel verstanden haben, sagt der SL, wie lange das Spiel geht (solange die Musik läuft oder bis zum Klingelzeichen). Er legt dann alle AB in die Mitte des Raumes. Auf Kommando holt jeder TN schnell ein AB ab und das Spiel beginnt.

Die TN gehen herum, suchen sich einen Partner und stellen einander Fragen. Antwortet der Partner mit „ja“, schreibt er seinen Namen ins entsprechende Spielfeld. Bei „nein“ darf man eine weitere Frage stellen. Dann ist der Partner dran und danach suchen beide neue Gesprächspartner. Gewonnen hat der TN, der am Ende mehr Felder ausfüllen konnte.

Variante

Autogrammjägers-Bingo: nach 4 ausgefüllten Feldern, die waagrecht, senkrecht oder diagonal eine Reihe bilden, rufen die TN *Bingo!*

6. FREIZEIT

Über Hobbys erzählen, sagen, was man gerne macht, sagen, wie man etwas findet

6.5 KLASSENSPAZIERGANG

eigene Termine
notieren,
Vorschläge
machen,
Zeit vereinbaren



15–20 Minuten



EA / PA*



AB (6.5, Seite 72),
Stifte,
Papierstreifen
für die Satzkarten



AB für alle TN
kopieren,
evtl. Satzkarten
vorbereiten



Die TN notieren zuerst im Terminkalender, welche Verabredungen oder Pläne sie für die kommende Woche haben.

Im Spielverlauf sollen sie sich mit jedem Gruppenmitglied verabreden. Die Verabredungen können realistisch oder auch fantasievoll sein. Vor dem Spiel sammelt der SL mit den TN, wie man einen Vorschlag macht und darauf reagiert: *Haben Sie Lust auf ...? – Ja, gern. / Nein, keine Lust. – Haben Sie am ... Zeit? – Ja, das passt mir. / Das geht leider nicht. / Ich habe keine Zeit.* Der SL schreibt die Sätze bzw. Satzanfänge an die Tafel oder klebt vorbereitete Satzkarten an.

Die TN gehen herum, suchen sich einen Partner und machen ihm einen Vorschlag. Will der Partner mitmachen, dann handeln sie einen Termin aus und notieren diesen im Terminkalender.

Je mehr Mitspieler sie gefragt haben, desto schwieriger wird es, freie Termine zu finden.

Gewonnen hat der TN, der zuerst alle Namen aus der Gruppe in seinem Terminkalender hat.

6. FREIZEIT

Über Hobbys erzählen, sagen, was man gerne macht, sagen, wie man etwas findet

6.6 DREIECK DER GEMEINSAMKEITEN

erzählen,
was man gern
macht oder
machen möchte,
andere fragen,
was sie gern
machen

10+10 Minuten

GA (3 TN)

Papier, Stifte



Jeweils drei TN, die sich noch nicht gut kennen, setzen sich zusammen. Sie zeichnen auf ein Blatt ein großes Dreieck und schreiben ihre Namen in die Ecken.

Die TN tauschen sich darüber aus, was sie in ihrer Freizeit gern machen, was sie gut können, was sie ausprobieren möchten ... Sie erzählen über sich (*Ich spiele gern Fußball.*) oder fragen die anderen (*Spielen Sie auch gern Fußball?*).



Wenn die TN eine Gemeinsamkeit gefunden haben, schreiben sie sie in die Mitte des Dreiecks. Finden zwei TN eine Gemeinsamkeit, schreiben sie das Hobby an die Linie, die ihre Namen verbindet. Etwas, was nur eine Person mag / kann / machen möchte, schreiben sie in die Ecke mit dem Namen der Person.



Nach Ablauf der vorgegebenen Zeit stellt jede Gruppe die gefundenen oder die interessantesten Gemeinsamkeiten vor. Sie können aber auch erzählen, was nur eine Person besonders gern macht oder machen möchte.

Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten Gemeinsamkeiten in der Mitte notiert hat.

6. FREIZEIT

Über Hobbys erzählen, sagen, was man gerne macht,
sagen, wie man etwas findet

6.7 PLÄTZE TAUSCHEN

sagen, was man
gern macht /
nicht mag,
Sätze verstehen



Die TN sitzen im Stuhlkreis, der SL steht in der Mitte (er hat keinen Stuhl). Der SL fängt mit einem Beispiel an: „Alle tauschen die Plätze, die ... gern Krimis lesen“. Den ersten Teil spricht er langsam und er kann ihn auch an die Tafel schreiben.

10–20 Minuten



Dann bittet der SL die TN, die gern Krimis lesen, aufzustehen und die Plätze zu tauschen. Dabei versucht er schnell einen Stuhl für sich zu finden und sich hinzusetzen.

PL



stabile Stühle,
passend zur
Anzahl der TN



Dann geht das Spiel immer schneller weiter. Wer sich nicht hinsetzen kann, kommt in die Mitte und wird der neue Spielleiter.

einen nicht zu
engen Stuhlkreis
vorbereiten



Wenn die TN den zweiten Satzteil nicht von sich aus variieren, soll der SL versuchen, wieder in die Mitte zu kommen, so kann er neue Ideen einführen: *die nicht gern ..., die ... mögen / nicht mögen, die ... blöd / interessant / schwierig... finden, die ... haben.*

6. FREIZEIT

Über Hobbys erzählen, sagen, was man gerne macht, sagen, wie man etwas findet

6.8 GRUPPENUMFRAGE

Fragen stellen,
über Hobbys
erzählen



Jeder TN / jedes Paar sucht eine Bildkarte aus dem Material zum Spiel (6.1, Seite 71) aus und schreibt dazu Fragen auf, die ihn/sie interessieren. (*Wie finden Sie ...? ... Sie gern? Was/wo/wann/mit wem/seit wann ... ?*). Der SL kann Ideen für Fragen auf Karten vorbereiten und diese an die Tafel kleben.

15–20 Minuten



EA / PA /
PA* / PL



Die TN gehen herum, befragen alle Mitspieler und notieren ihre Antworten. Am Ende entscheiden sie, wie sie das Ergebnis präsentieren bzw. was sie im Plenum erzählen möchten.

Bildkarten
zu Spiel (6.1),
Papier, Stifte



Variante „Star-Interviews“

Die TN zeichnen einen Stern mit 5 Spitzen. Sie schreiben zu jeder Spitze eine Frage zum Thema „Hobby“ und in der Mitte des Sterns den Namen einer Person, die sie interviewen wollen. Sie stellen dieser Person die 5 Fragen. Zu jeder Frage können die TN noch weitere Fragen stellen (*warum, wie, wo, seit wann ...?*), um weitere Informationen zu bekommen.

evtl. Beispiele
auf Karten
schreiben



Wer mit einem Interview fertig ist, kann noch beliebig viele Sterne zeichnen und weitere TN befragen. Im Plenum stellen die TN die interessantesten Informationen vor.

7. IN DER STADT

**Orte in der Stadt nennen, den Weg erklären,
Richtungen beschreiben, Schilder in der Stadt verstehen**

7.1 KARTENLEGESPIEL

**Orte in der Stadt
benennen**



Die TN entscheiden, mit wie vielen Wörtern sie spielen und wählen die Kartenpaare aus, die für sie wichtig sind bzw. die sie üben wollen.

15 Minuten



Die TN legen die ausgewählten Kartenpaare auf dem Tisch verdeckt und reihenweise zu einem Quadrat aus.

GA (4 TN)



Sie drehen reihum jeweils zwei Karten um und sagen, was auf den Karten ist (die Tankstelle – das Kino).
Passen die beiden Karten zusammen, darf der TN die Karten behalten und zwei weitere Karten umdrehen.

**Bild- und
Wortkarten (7.1)**



Passen sie nicht zusammen, muss der TN sie wieder an den ursprünglichen Platz zurücklegen, damit sich alle die Position der einzelnen Karten merken können, und der nächste TN ist dran. Gewonnen hat derjenige, der am Ende die meisten Kartenpaare hat.

In der nächsten Runde können die TN die Kartenzahl erhöhen oder die Karten austauschen.

Varianten

1. Die TN ordnen nur die Wortkarten (leichter) oder nur die Bildkarten in Paaren: z. B. Stuhl – Tisch, Küche – Esszimmer. Sie merken sich zuerst, was zusammenpasst, und spielen dann mit den Kartenpaaren wie oben.
2. Lebendige Karten (3.5)

7. IN DER STADT

Orte in der Stadt nennen, den Weg erklären, Richtungen beschreiben, Schilder in der Stadt verstehen

7.2 BILDERLOTTO

kurze Texte verstehen,
Orte nennen,
Sicherheit /
Unsicherheit ausdrücken,
sich selbst kontrollieren

5 Minuten

GA (3-4 TN)

Bildkarten
(7.2, Seite 73),
Legeseite

das Material
mit den Bildkarten
zerschneiden



Der SL erklärt die Bedeutung der Sätze *Das ist vielleicht ... Das ist sicher ... Das kenne ich, das ist ...* und schreibt sie an die Tafel.

Die TN legen die Bildkarten auf den Tisch und besprechen in der Gruppe, wo in der Stadt sie diese Schilder gesehen haben. Die TN legen die Bildkarten auf das passende Feld der Legeseite. Wenn sie fertig sind, drehen sie die Karten um. Stimmt das Bild auf der Rückseite, stimmt auch die Lösung. Stimmt das Bild nicht, müssen sie von vorne anfangen.



Ein Tipp

Die TN sollen die Ausdrücke *auf der Post, im Supermarkt ...* als Gruppe (Chunks) lernen.



Mögliche Fortsetzung

1. Die TN suchen wichtige Wörter auf den Schildern und basteln eine Lernziehharmonika (6.2) oder Kartenpaare für ein Kartenlegenspiel (5.5).
2. Die TN machen mit dem Smartphone Fotos von Schildern / Details in der Stadt. Sie zeigen bei einem Klassenspaziergang die Fotos. Erraten die Partner, wo sie die Bilder gemacht haben, geben sie ein Auto-gramm.



7. IN DER STADT

**Orte in der Stadt nennen, den Weg erklären,
Richtungen beschreiben, Schilder in der Stadt verstehen**

7.3 LAUFDIKTAT

**sagen, was wo ist:
Straßennamen
korrekt aussprechen,
buchstabieren und
schreiben**

10-15 Minuten

PA

**AB (7.3, Seite 74),
Stadtplan der
eigenen Stadt,
evtl. Lösungsblatt**

**1 AB für jedes
Paar kopieren,
Stadtplan an die
Tafel kleben /
auf einen Tisch
legen, Lösung
vorbereiten**



Die TN spielen mit einem Partner. Sie entscheiden, wer zuerst „Schreiber“ und wer „Läufer“ wird.

Die Schreiber behalten das AB und setzen sich in gleicher Entfernung zum Stadtplan. Die Läufer wählen einen Ort aus dem AB, laufen zum Stadtplan, suchen nach dem Ort, merken sich die Straße, in der der Ort ist, laufen zurück zum Partner und diktieren ihm den Namen der Straße. Gibt es in der Stadt einen Ort nicht, wird dort ein X notiert.

Die Läufer laufen mehrmals zwischen dem Stadtplan und ihrem Partner hin und her. Manchmal schicken die Schreiber sie zurück, um etwas zu überprüfen (Tipp für die TN: Auf schwierige Schreibweise und eine deutliche Aussprache achten. Manchmal hilft aber nur buchstabieren.).

Nach einer Zeit können die Partner die Rollen tauschen. Gewonnen hat das Team, das zuerst alle Straßennamen richtig aufgeschrieben hat. Der SL kann die Lösung als Kopie verteilen, wenn er vorher selbst das Arbeitsblatt ausgefüllt hat.

7. IN DER STADT

Orte in der Stadt nennen, den Weg erklären, Richtungen beschreiben, Schilder in der Stadt verstehen

7.4 BILD-KIM

Namen von
Orten memorieren,
Orte benennen



5 Minuten



PL / EA / PA /
EA / PA



12 Karten (7.1),
Tisch, ein blick-
dichtes Tuch



Karten auf
den Tisch legen
und mit einem
Tuch abdecken



Bevor die TN in den Raum kommen, legt der SL 12 Bildkarten aus dem Kartenlegespiel (7.1, Seite 72) auf den Tisch und deckt sie mit einem Tuch ab.

Der SL erklärt den TN die Aufgabe: Sie haben nun 1 Minute Zeit, die Karten zu betrachten und sich die Wörter zu merken. Danach werden die Karten wieder zugedeckt und die TN schreiben in 1-2 Minuten – allein oder mit einem Partner – die Wörter auf, an die sie sich erinnern. Sie tauschen danach ihre Lösung mit einem Partner / einem anderen Team, nehmen das Tuch weg und überprüfen die Liste. Für jedes korrekt notierte Wort mit dem richtigen Artikel gibt es 2 Punkte. Gewonnen hat der TN / das Team mit den meisten Punkten.

Variante

1. Die TN legen 15, 20 oder alle Bildkarten auf den Tisch. Ein TN dreht sich um, die Mitspieler nehmen 3-5 Karten weg. Der TN betrachtet die verbleibenden Karten an und sagt, was fehlt.
2. Die TN sehen sich 1 Minute lang das Bild auf der Rückseite des Bilderlottos (7.2, Seite 73) an, decken danach das Bild zu und schreiben alles auf, was sie auf dem Bild gesehen haben. Für jedes Wort gibt es einen, für weitere Einzelheiten zum Gegenstand (Zahl, Farbe ...) jeweils einen weiteren Punkt.

7. IN DER STADT

**Orte in der Stadt nennen, den Weg erklären,
Richtungen beschreiben, Schilder in der Stadt verstehen**

7.5 PHONETIK-HÜPFEN

leicht
verwechselbare
Laute heraushören,
Richtungswörter
verstehen



5–10 Minuten



PL



Wortkarten
zum Spiel (7.1)



evtl. Liste mit
anderen Wörtern
vorbereiten,
Stühle wegstellen



Die TN stellen sich nebeneinander auf. Der SL erklärt die Spielregel und wenn nötig, auch die Bedeutung der Wörter *nach links*, *nach rechts*, *geradeaus* und *zurück* (Diese sind für die nächsten Spiele notwendig.).

Der SL nimmt die Wortkarten aus dem Kartenlegespiel (7.1, Seite 72) und spricht die Wörter mit deutlichen Pausen. Hören die TN im Wort einen „s“-Laut (wie in „Kiosk“), hüpfen sie nach links, hören sie einen „sch“-Laut (wie in „Haltestelle“), hüpfen sie nach rechts, hören sie ein stimmloses „s“ (wie in „Museum“), hüpfen sie geradeaus/nach vorne, hören sie keine dieser Laute oder mehrere Laute in dem Wort, hüpfen sie zurück. Der SL kann auch Wörter aus anderen Themen nennen, in denen diese Laute vorkommen. Die TN werden manchmal „durcheinanderhüpfen“. Der SL wiederholt dann jedes Wort noch einmal, er hüpf richtig und sagt auch *nach rechts* / *nach links* ...

Varianten

1. Mit anderen Lauten üben: „k“ (wie in „Kiosk“), „ch“ (wie in „Kirche“), „ch“ (wie in „Bach-Straße“), „sch“ (wie in „Schule“).
2. Artikel üben: der-Wort: nach links, die-Wort: nach rechts, das-Wort: nach vorne (evtl. auch Pluralform: zurück).

7. IN DER STADT

**Orte in der Stadt nennen, den Weg erklären,
Richtungen beschreiben, Schilder in der Stadt verstehen**

7.6 KETTENSPIEL

**Orte in der Stadt
nennen, Wörter
durch Wiederholen
einprägen**



10-15 Minuten



PL



Stuhlkreis bilden



Die TN sitzen im Kreis. Der SL beginnt den Satz: *In Hamburg gibt es eine Oper.* Der nächste TN wiederholt den Satz und fügt etwas Neues hinzu: *In Hamburg gibt es eine Oper, ... und viele Kinos.*

Fällt einem TN bei der Wiederholung der Kette ein Wort nicht ein, können ihm die anderen mit dem Anfangsbuchstaben oder mit Zeichen helfen.

Das Spiel ist beendet, wenn der vollständige Satz wieder beim SL angekommen ist und dieser den Satz wiederholen konnte.

Ein weiterer möglicher Satzanfang zum Üben der Ausdrücke *im Kino, auf der Post* usw. wäre: *Ich war hier schon ...* oder *Ich war hier noch nie ...* In diesem Fall geht das Spiel so: 1. *Ich war hier schon im Kino.* 2. *X war hier schon im Kino. Ich war schon im Rathaus.* 3. *X war hier schon im Kino, Y war schon im Rathaus, und ich war schon im Stadion.*

Variante für kleinere Gruppen

Das Spiel endet nicht mit einer Runde, die TN versuchen einen Rekord aufzustellen und zählen, wie viele Wörter sie sich merken konnten.

7. IN DER STADT

**Orte in der Stadt nennen, den Weg erklären,
Richtungen beschreiben, Schilder in der Stadt verstehen**

7.7 PARTNERQUIZ

**Wörter in Paaren
merken, fragen /
sagen, wo man
oft war**



Die Spielregel wird durch Vorspielen erklärt: Der SL spricht einen TN an und sagt: *Ich denke, Sie kennen das Museum.* oder *Ich denke, Sie fahren oft mit dem Bus.* Der TN sagt dann, ob der Spielleiter richtig liegt.

15 Minuten



Der SL schreibt zur Unterstützung die Sätze *Ich denke, Sie kennen / waren schon / gehen oft...* an die Tafel, sowie die Antworten: *Stimmt. / Sie haben Recht.* und *Nein, stimmt nicht.* Die TN suchen einen Partner, den sie nicht gut kennen. Sie versuchen den Partner einzuschätzen und spekulieren abwechselnd übereinander. Für jeden richtigen Tipp notieren sie sich einen Punkt.

PL / PA



Tafel



Gewonnen hat der TN, der seinen Partner am besten eingeschätzt und die meisten Punkte hat.

7. IN DER STADT

**Orte in der Stadt nennen, den Weg erklären,
Richtungen beschreiben, Schilder in der Stadt verstehen**

7.8 WECHSELSPIEL

sich im Stadtplan orientieren, den Weg zu einem Ort erklären, eine Wegbeschreibung verstehen



Der SL wählt diejenigen Wortkarten zu Spiel (7.1, Seite 72) aus, die auf dem vorliegenden Stadtplan zu finden sind. Er kann zusätzlich einige stadtspezifische Wortkarten schreiben. Die Karten werden auf dem Lehrertisch verdeckt ausgelegt.

15 Minuten



Der SL fragt die TN, wie sie jemandem den Weg erklären können. Er schreibt die Ausdrücke *geradeaus, dort / dann / danach / an der Ecke rechts / links* an die Tafel. Er verteilt die Stadtpläne und erklärt mit einem Beispiel das Spiel.

PA



Die TN wählen einen Partner. Ein TN aus jedem Paar geht zum Tisch, zieht 2 Karten und merkt sich die beiden Orte (z. B. Bahnhof und Goethe-Institut).

Stadtpläne der Stadt / Innenstadt, Wortkarten zum Spiel (7.1)



Er geht zu seinem Partner zurück, zeigt ihm den Startpunkt (z. B. Bahnhof) und erklärt ihm den Weg zum anderen Ort (z. B. *Geradeaus. Das ist die Lange Straße. Geradeaus. Dort ist das Kaufhaus WOHA. Dort rechts. Dann geradeaus. Dort ist die Henkersbrücke. Danach links. An der Ecke rechts und dann geradeaus. Dort ist eine Bushaltestelle. Stop. Wo bist du?*)

Stadtplan für jeden TN kopieren, Wortkarten auswählen



Der Partner folgt dem Weg auf der Karte und sagt, wo er am Ende steht. Wenn es stimmt, notieren beide einen Punkt. Wenn sich jemand „verlaufen“ hat, kann er nachfragen. Danach wechseln sie die Rollen, der Partner sucht zwei neue Orte aus usw.

ANHANG

1.1 Hallo!

1.1 Hallo! Domineschlange			
An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.			
START	Hallo!	Guten Tag!	Wie geht es Ihnen?
Danke, gut.	Wie heißen Sie?	Mein Name ist Ammar.	Wie ist Ihr Familienname?
Rafa, R-A-F-E.	Wie alt sind Sie?	Ich bin 32 Jahre alt.	Wo wohnen Sie?
Ich wohne jetzt in München.	Woher kommen Sie?	Ich komme aus Syrien.	Seit wann sind Sie in Deutschland?
Seit zwei Monaten.	Haben Sie Geschwister?	Ja, ich habe einen Bruder.	Haben Sie Kinder?
Ja, ich habe zwei Kinder.	Was sind Sie von Beruf?	Ich bin Ingenieur.	Welche Sprachen sprechen Sie?
Arabisch, Englisch und ein bisschen Französisch.	Haben Sie eine E-Mail-Adresse?	Ja, meine E-Mail-Adresse ist: ammar@gmail.com	Wie ist Ihre Telefonnummer?
Meine Handynummer ist: 0157333452.	Auf Wiedersehen!	Tschüss, bis morgen!	STOPP

1.2 Hallo! 1. Seite

1.2 Hallo! Wendekarten	
An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.	
Wie geht es Ihnen / dir?	Wie ist Ihre / deine Telefonnummer?
Wie heißen Sie / wie heißt du?	Wie ist Ihre / deine Handynummer?
Wie ist Ihr / dein Familienname?	Wie ist Ihre / deine E-Mail-Adresse?
Wie ist Ihr / dein Vorname?	Was sind Sie / bist du von Beruf?
Wie buchstabiert man Ihren / deinen Vornamen?	Haben Sie / hast du Kinder?
Wo wohnen Sie / wohnst du?	Sind Sie / bist du verheiratet?
Woher kommen Sie / kommt du?	Wie heißt Ihre / deine Frau?

1.2 Hallo! 2. Seite

Meine Telefonnummer ist 089-223347 . / Ich habe kein Telefon.	Danke, gut / prima / es geht / nicht so gut.
Meine Handynummer ist 0177-345214 . / Ich habe kein Handy.	Mein Name ist Majet Musalim
Meine E-Mail-Adresse ist majet.musalim@gmail.com	Mein Familienname ist Musalim .
Ich bin Krankenpfleger .	Mein Vorname ist Majet .
Ich habe ein Kind / zwei Kinder / keine Kinder .	M-A-J-E-T Majet.
Ja / Nein , ich bin geschieden / ich bin nicht verheiratet.	Ich wohne in München .
Meine Frau heißt Leyla .	Ich komme aus Syrien .

1.2 Hallo! 3. Seite

1.2 Hallo! Wendekarten	
An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.	
Wie heißen Ihre / deine Kinder?	Welche Sprachen sprechen Sie / sprichst du?
Wie alt sind Ihre / deine Kinder? / Wie alt ist Ihr / dein Sohn / Ihre / deine Tochter?	Wie ist Ihre / deine Adresse?
Wie heißen Ihre / deine Eltern?	Wie ist Ihre / deine Hausnummer?
Wie alt sind Sie / bist du?	Wie ist Ihre / deine Postleitzahl?
Haben Sie / hast du Geschwister?	Wie ist Ihre / deine Passnummer?
Wo wohnt Ihre / deine Familie?	Wie lange lernen Sie / lernst du Deutsch?
Seit wann sind Sie / bist du in Deutschland?	Wie finden Sie / findest du Deutsch?

ANHANG

1.2 Hallo! 4. Seite

Ich spreche Englisch und ein bisschen Deutsch.	Meine Tochter heißt Roya (und) mein Sohn heißt Khalli .
Meine Adresse ist Lange Straße 18 .	Meine Tochter ist vier und mein Sohn ist sieben .
Meine Hausnummer ist 18 .	Mein Vater heißt Amir und meine Mutter heißt Samira .
Meine Postleitzahl ist 80331 .	Ich bin 28 Jahre alt.
Meine Passnummer ist 6489712345 .	Ja , eine Schwester / zwei Schwestern (und) keinen Bruder / zwei Brüder.
Ich lerne seit vier Wochen / zwei Monaten Deutsch.	Meine Familie wohnt in Aleppo / auch in München .
Deutsch ist leicht / schwer / schön / prima.	Ich bin / wir sind seit Januar / seit fünf Wochen hier.

1.3 Hallo!

1.3 Hallo!
Kopiervorlage Steckbrief

Steckbrief

Mein Vorname _____

Mein Familienname _____

Mein Land _____

Meine Stadt _____ Meine Adresse in Deutschland _____

Meine Frau / mein Mann _____ Meine Kinder _____

Mein Beruf _____ Meine Muttersprache _____

Meine Fremdsprachen _____ Mein deutsches Lieblingswort _____

1.5 Hallo!

1.5 Hallo!
Autogrammspiegler

Ein Autogramm, bitte!
► Fragen Sie Haben Sie...? Sind Sie...? Ist Ihre...? Sprechen Sie...?

lernt gern Deutsch	hat kein Handy	hat keine Tochter	hat zwei Brüder	hat keine Kinder
hat eine Schwester	hat einen Sohn	ist 25 oder 30 Jahre alt	ist nicht verheiratet	spricht Englisch
sein / ihr Name ist A....	hat eine email-Adresse	kommt aus Asien	ist seit 3 Monaten in Deutschland	hat drei Kinder
spricht Französisch	hat keine Geschwister	kommt aus Afrika	ist Ingenieur / in oder Arzt / Ärztin	hat keine Geschwister

2.1 Wie spät ist es? 1. Seite

2.1 Wie spät ist es?
Drillingspuzzle
An den gezeichneten Lücken Einzelkarten zerschneiden

	Es ist sieben.	Es ist sieben Uhr.
	Es ist zwölf.	Es ist zwölf Uhr.
	Es ist Viertel nach drei.	Es ist fünfzehn Uhr fünfzehn.
	Es ist halb zwei.	Es ist dreizehn Uhr dreißig.
	Es ist Viertel vor sechs.	Es ist siebzehn Uhr fünfundvierzig.

© 2014 Goethe-Institut e.V.

ANHANG

2.1 Wie spät ist es? 2. Seite

2.1 Wie spät ist es?
Drillingsspuzzle
An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.

	Es ist fünf vor zwölf.	Es ist dreiundzwanzig Uhr fünfundfünfzig.
	Es ist zwanzig nach eins.	Es ist dreizehn Uhr zwanzig.
	Es ist kurz vor sechs.	Es ist fünf Uhr sechsundfünfzig.
	Es ist kurz vor halb sieben.	Es ist achtzehn Uhr achtundzwanzig.
	Es ist kurz nach halb drei.	Es ist zwei Uhr vierunddreißig.

© 2016 Corinne Institut e.V.

2.2 Wie spät ist es? 1. Seite

2.2 Wie spät ist es?
Domino
An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.

	8:45		5:55
	15:15		4:06
	6:30		16:15
	11:55		17:00
	20:03		13:45
	10:00		5:30
	22:15		23:05
	19:30		7:55

© 2016 Corinne Institut e.V.

2.2 Wie spät ist es? 2. Seite

2.2 Wie spät ist es?
Domino
An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.

	16:45		12:15
	2:00		9:30
	6:45		9:02
	4:15		6:00
	3:58		16:45
	13:05		21:15
	14:00		6:57
	18:45		10:30

© 2016 Corinne Institut e.V.

2.4 Wie spät ist es?

2.4 Wie spät ist es?
Kopiervorlage Wendekarten
An den gestrichelten Linien zerschneiden, an den doppelten Linien falten.

	Es ist zwölf.		Es ist halb sechs.
	Es ist zwölf Uhr.		Es ist fünf Uhr dreißig.
	Es ist sieben Uhr.		Es ist neun Uhr.
	Es ist sechzehn Uhr fünfundfünfzig.		Es ist neunzehn Uhr.
	Es ist zehn nach zwei.		Es ist kurz vor halb acht.
	Es ist vierzehn Uhr zehn.		Es ist sieben Uhr achtundzwanzig.
	Es ist zehn vor fünf.		Es ist kurz nach halb zwölf.
	Es ist vier Uhr fünfzig.		Es ist elf Uhr zweiunddreißig.
	Es ist Viertel nach sechs.		Es ist zwanzig vor zehn.
	Es ist sechs Uhr fünfzehn.		Es ist neun Uhr vierzig.
	Es ist halb vier.		Es ist Viertel vor elf.
	Es ist fünfzehn Uhr dreißig.		Es ist zehn Uhr fünfundvierzig.
	Es ist Viertel vor neun.		Es ist kurz vor elf.
	Es ist acht Uhr fünfundvierzig.		Es ist zweiundzwanzig Uhr achtundfünfzig.

© 2016 Corinne Institut e.V.

ANHANG

3.1 Einkaufen 1. Seite

3.1 Einkaufen
Schwarzer Peter

An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.

		
ein halbes Kilo Tomaten 1,45 EUR	ein halbes Kilo Karotten 1,19 EUR	ein Kilo Mehl 0,35 EUR
		
ein Kilo Zucker 1,39 EUR	400 Gramm Hackfleisch 3,98 EUR	400 Gramm Käse 2,16 EUR
		
200 Gramm Wurst 2,35 EUR	200 Gramm Salami 3,18 EUR	ein Glas Marmelade 2,59 EUR

© 2016 Goethe-Institut e.V.

3.1 Einkaufen 2. Seite

3.1 Einkaufen
Schwarzer Peter

An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.

		
ein Glas Honig 4,79 EUR	2 Kilo Brot 5,20 EUR	2 Kilo Kartoffeln 1,84 EUR
		
eine Dose Cola 0,59 EUR	eine Dose Bohnen 0,45 EUR	ein Stück Kuchen 1,25 EUR
		
ein Stück Pizza 1,50 EUR	eine Packung Spaghetti 1,29 EUR	eine Packung Reis 2,99 EUR

© 2016 Goethe-Institut e.V.

3.1 Einkaufen 3. Seite

3.1 Einkaufen
Schwarzer Peter

An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.

		
eine Flasche Rotwein 3,99 EUR	eine Flasche Milch 1,95 EUR	1 Liter Öl 1,29 EUR
		
1 Liter Orangensaft 1,49 EUR	1 Becher Joghurt 0,55 EUR	1 Becher Quark 0,75 EUR
		
zwei Bananen 0,68 EUR	zwei Äpfel 0,80 EUR	sechs Eier 1,55 EUR

© 2016 Goethe-Institut e.V.

3.1 Einkaufen 4. Seite

3.1 Einkaufen
Schwarzer Peter

An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.

		
sechs Brötchen 3,99 EUR	eine Packung / 250 Gramm Butter 1,09 EUR	eine Packung / 250 Gramm Tee 4,19 EUR
		
ein Salat 1,29 EUR	eine Gurke 1,29 EUR	Schwarzer Peter
		
ein Kasten Wasser 4,29 EUR	ein Kasten Bier 14,99 EUR	

© 2016 Goethe-Institut e.V.

ANHANG

3.2 Einkaufen

3.2 Einkaufen
Kopiervorlage Kommunikationsallee
An der gestrichelten Linie zerschneiden.

<p>Einkaufen</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Liter Milch - 1 Packung Butter - 3 Kilo Kartoffeln - 1 Kilo Zucker - 6 Eier - 1 Tafel Schokolade - 1 Flasche Wasser - 2 Dosen Bier 	<p>Einkaufen</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Kilo Mehl - 2 Kilo Äpfel - 200 Gramm Marmelade - 5 Bananen 	<p>Einkaufen</p> <ul style="list-style-type: none"> - ein halbes Kilo Tomaten - 1 Packung Spaghetti - 200 Gramm Hackfleisch - 1 Packung Salz - 1 Flasche Wein - 2 Stück Kuchen - 1 Möhre - 2 Brötchen
<p>Einkaufen</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Kilo Zucker - 10 Eier - 1 Becher Quark - 2 Orangen - 3 Flaschen Wasser - 1 Kilo Brot - 1 Möhre - ein halbes Kilo Zwiebeln 	<p>Einkaufen</p> <ul style="list-style-type: none"> - 200 Gramm Käse - 1 Packung Reis - 6 Brötchen - 1 Dose Cola - 2 Liter Äpfel- oder Kirschsäfte - 1 Packung Kaffee - 1 Teller - 3 Gurken 	<p>Einkaufen</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 Liter Milch - 1 Packung Tee - 1 Kilo Zucker - 300 Gramm Wurst - ein halbes Kilo Äpfel - 1 Glas Honig - 1 Teller - 2 Bananen
<p>Einkaufen</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 Eier - 2 Kilo Mehl - 1 Becher Joghurt - ein halbes Kilo Tomaten - 1 Dose Fisch - 6 Flaschen Bier - 1 Salat - 1 Packung Butter 	<p>Einkaufen</p> <ul style="list-style-type: none"> - 200 Gramm Salami - 2 Liter Milch - 4 Brötchen - 6 Gurken - 1 Kilo Orange - 1 Tafel Schokolade - 1 Packung Salz - 1 Bund Dill 	<p>Einkaufen</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Becher Joghurt - 2 Flaschen Wasser - 600 Gramm Rindfleisch - 1 Bund Petersilie - 1 Packung Butter - 1 Kilo Bananen - 2 Liter Orangensaft - 1 Bund Öl

3.6 Einkaufen

Ein Autogramm, bitte!
► Frage Sie Essen / Trinken / Müssen Sie...? / Ist du / Trinkst du / Magst du...?

<p>3.6 Einkaufen Autogrammgänger</p> 	<p>ist gern Barman</p>	<p>trinkt sehr viel Wasser</p>	<p>ist nicht gern Knoblauch</p>	<p>isst viel Käse</p>
<p>ist gern Pizza</p>	<p>trinkt nicht so gern Kaffee</p>	<p>trinkt gern Meise</p>	<p>trinkt gern Wein</p>	<p>isst oft Spaghetti</p>
<p>mag keinen Fisch</p>	<p>trinkt gern Cola</p>	<p>trinkt morgens Tee</p>	<p>trinkt keine ohne Zucker</p>	<p>isst viel Reis</p>
<p>ist kein Fisch</p>	<p>mag Joghurt sehr</p>	<p>trinkt kein Bier</p>	<p>trinkt Kaffee ohne Zucker</p>	<p>mag keine Tomaten</p>

4.1 Meine Sachen 1. Seite

4.1 Meine Sachen
Lesedomino
An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.

<p>Ich habe eine Sonnenbrille.</p> 	<p>Ich habe einen Kuli.</p> 	<p>Ich habe eine Tasche.</p> 
<p>Ich brauche einen Kuli.</p>	<p>Ich brauche eine Tasche.</p>	<p>Ich brauche eine Uhr.</p>
<p>Ich habe eine Uhr.</p> 	<p>Ich habe einen Bleistift.</p> 	<p>Ich habe einen Rucksack.</p> 
<p>Ich brauche einen Bleistift.</p>	<p>Ich brauche einen Rucksack.</p>	<p>Ich brauche ein Handy.</p>
<p>Ich habe ein Handy.</p> 	<p>Ich habe einen Pass.</p> 	<p>Ich habe einen Kopfhörer.</p> 
<p>Ich brauche einen Pass.</p>	<p>Ich brauche einen Kopfhörer.</p>	<p>Ich brauche ein Glas.</p>

4.1 Meine Sachen 2. Seite

4.1 Meine Sachen
Lesedomino
An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.

<p>Ich habe ein Glas.</p> 	<p>Ich habe ein Messer.</p> 	<p>Ich habe einen Rasierer.</p> 
<p>Ich brauche ein Messer.</p>	<p>Ich brauche einen Rasierer.</p>	<p>Ich brauche einen Schlafsack.</p>
<p>Ich habe einen Schlafsack.</p> 	<p>Ich habe eine Kamera.</p> 	<p>Ich habe einen Topf.</p> 
<p>Ich brauche eine Kamera.</p>	<p>Ich brauche einen Topf.</p>	<p>Ich brauche einen Teller.</p>
<p>Ich habe einen Teller.</p> 	<p>Ich habe eine Decke.</p> 	<p>Ich habe eine Lampe.</p> 
<p>Ich brauche eine Decke.</p>	<p>Ich brauche eine Lampe.</p>	<p>Ich brauche einen Computer.</p>

ANHANG

4.1 Meine Sachen 3. Seite

4.1 Meine Sachen
Lesedomino

An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.

<p>Ich habe einen Computer.</p> 	<p>Ich habe eine Brille.</p> 	<p>Ich habe eine Gabel.</p> 
<p>Ich brauche eine Brille.</p>	<p>Ich brauche eine Gabel.</p>	<p>Ich brauche einen Löffel.</p>
<p>Ich habe einen Löffel.</p> 	<p>Ich habe ein Buch.</p> 	<p>Ich habe ein Heft.</p> 
<p>Ich brauche ein Buch.</p>	<p>Ich brauche ein Heft.</p>	<p>Ich brauche eine Schere.</p>
<p>Ich habe eine Schere.</p> 	<p>Ich habe eine Zahnbürste.</p> 	<p>Ich habe eine Tasse.</p> 
<p>Ich brauche eine Zahnbürste.</p>	<p>Ich brauche eine Tasse.</p>	<p>Ich brauche gar nichts.</p>

© 2012 Corinna Thoma S.A.

4.2 Meine Sachen 1. Seite

4.2 Meine Sachen
Quartett

An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.

<p>E</p> <p>Ich habe eine Strickjacke.</p> 	<p>E</p> <p>Ich habe eine Weste.</p> 	<p>F</p> <p>Ich habe eine Jacke.</p> 
<p>Hast du einen Pullover ein Sweatshirt eine Weste?</p>	<p>Hast du einen Pullover ein Sweatshirt eine Strickjacke?</p>	<p>Hast du einen Mantel eine Regenjacke eine Lederjacke?</p>
<p>F</p> <p>Ich habe einen Mantel.</p> 	<p>F</p> <p>Ich habe eine Regenjacke.</p> 	<p>F</p> <p>Ich habe eine Lederjacke.</p> 
<p>Hast du eine Jacke eine Regenjacke eine Lederjacke?</p>	<p>Hast du eine Jacke einen Mantel eine Lederjacke?</p>	<p>Hast du eine Jacke einen Mantel eine Regenjacke?</p>
<p>G</p> <p>Ich habe Socken.</p> 	<p>G</p> <p>Ich habe einen Gürtel.</p> 	<p>G</p> <p>Ich habe Strümpfe.</p> 
<p>Hast du einen Gürtel Strümpfe Schuhe?</p>	<p>Hast du Socken einen Gürtel Schuhe?</p>	<p>Hast du Socken einen Gürtel Schuhe?</p>

© 2012 Corinna Thoma S.A.

4.2 Meine Sachen 2. Seite

4.2 Meine Sachen
Quartett

An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.

<p>A</p> <p>Ich habe eine Bluse.</p> 	<p>A</p> <p>Ich habe ein Hemd.</p> 	<p>A</p> <p>Ich habe ein T-Shirt.</p> 
<p>Hast du ein Hemd ein T-Shirt ein Sporttrikot?</p>	<p>Hast du eine Bluse eine Bluse ein Sporttrikot?</p>	<p>Hast du eine Bluse eine Bluse ein Sporttrikot?</p>
<p>A</p> <p>Ich habe ein Sporttrikot.</p> 	<p>B</p> <p>Ich habe eine Jeans.</p> 	<p>B</p> <p>Ich habe eine Hose.</p> 
<p>Hast du eine Bluse ein Hemd ein T-Shirt?</p>	<p>Hast du eine Jeans einen Anzug ein Sakko?</p>	<p>Hast du eine Jeans einen Anzug ein Sakko?</p>
<p>B</p> <p>Ich habe einen Anzug.</p> 	<p>B</p> <p>Ich habe ein Sakko.</p> 	<p>C</p> <p>Ich habe einen Badeanzug.</p> 
<p>Hast du eine Jeans eine Hose ein Sakko?</p>	<p>Hast du eine Jeans eine Hose einen Anzug?</p>	<p>Hast du eine Badehose einen Jogganzug einen Bikini?</p>

© 2012 Corinna Thoma S.A.

4.2 Meine Sachen 3. Seite

4.2 Meine Sachen
Quartett

An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.

<p>C</p> <p>Ich habe eine Badehose.</p> 	<p>C</p> <p>Ich habe einen Jogganzug.</p> 	<p>C</p> <p>Ich habe einen Bikini.</p> 
<p>Hast du einen Badeanzug einen Jogganzug einen Bikini?</p>	<p>Hast du eine Badehose einen Badeanzug einen Bikini?</p>	<p>Hast du einen Badeanzug eine Badehose einen Jogganzug?</p>
<p>D</p> <p>Ich habe ein Kleid.</p> 	<p>D</p> <p>Ich habe einen Rock.</p> 	<p>D</p> <p>Ich habe einen Blazer.</p> 
<p>Hast du einen Rock einen Blazer ein Kostüm?</p>	<p>Hast du ein Kleid einen Blazer ein Kostüm?</p>	<p>Hast du ein Kleid einen Rock ein Kostüm?</p>
<p>D</p> <p>Ich habe ein Kostüm.</p> 	<p>D</p> <p>Ich habe einen Pullover.</p> 	<p>E</p> <p>Ich habe ein Sweatshirt.</p> 
<p>Hast du ein Kostüm einen Rock einen Blazer?</p>	<p>Hast du ein Sweatshirt eine Strickjacke eine Weste?</p>	<p>Hast du einen Pullover eine Strickjacke eine Weste?</p>

© 2012 Corinna Thoma S.A.

ANHANG

5.1 Mein Tag 2. Seite



5.1 Mein Tag 3. Seite

5.1 Mein Tag Legeseite zum Bilderlotto <small>Legen Sie die Bildkarten mit dem Foto nach unten auf die passende Stelle der Legeseite.</small>		
arbeiten	aufräumen	fernsehen
mit dem Zug fahren	putzen	Sport machen
essen	telefonieren	lesen
trinken	schlafen	duschen
Bus fahren	spielen	Zähne putzen
kochen	lernen	Freunde treffen

5.4 Meine Sachen 1. Seite

5.4 Mein Tag Wendekarten <small>An den gestrichelten Linien in Einzelkarten zerschneiden.</small>			
der 	das 	das 	die
der 	das 	die 	die
der 	der 	der 	das
die 	der 	der 	die
der 	die 	das 	der

5.4 Meine Sachen 2. Seite

die Decke	das Kissen	das Bett	der Stuhl
die Badewanne	die Dusche	das Regal	der Schrank
das Wasch- becken	der Spiegel	der Schreibtisch	der Tisch
die Gardine	der Mülleimer	der Teppich	die Couch
der Fernseher	das Telefon	die Lampe	der Sessel

ANHANG

7.1 In meiner Stadt 2. Seite



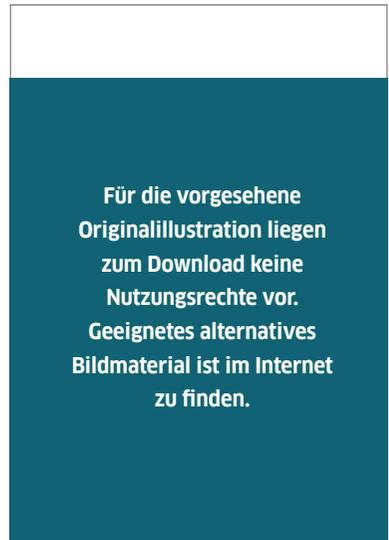
7.1 In meiner Stadt 3. Seite



7.2 In meiner Stadt 1. Seite



7.2 In meiner Stadt 2. Seite



ANHANG

7.2 In meiner Stadt 3. Seite

7.2 In meiner Stadt
 Legeseite zum Bilderlotto
 Legen Sie die Bildkarten mit dem Foto nach unten auf die passende Stelle der Legeseite.

am Kiosk	in der U-Bahn	in der Bushaltestelle	im Restaurant
in der Straßenbahn	im Park	im Kaufhaus	auf der Straße
auf der Post	auf dem Parkplatz	an der Ampel	beim Arzt
auf dem Bahnhof	in der Buchhandlung	im Supermarkt	im Biergarten

© 2023 Goethe-Institut A.S.

7.3 In meiner Stadt

7.3 In meiner Stadt
 Kopiervorlage
 Laufkäst



Was ist wo in Ihrer Stadt?
 ► Laufen und schreiben Sie.

- Bahnhof _____
- Krankenhaus _____
- Post _____
- Kaufhaus _____
- Kino _____
- Museum _____
- Oper _____
- Parkhaus _____
- Polizei _____
- Rathaus _____
- Schule _____
- Stadion _____
- Stadtbücherei _____
- Theater _____
- _____
- _____

© 2023 Goethe-Institut A.S.

Impressum

Sprachlernspiele
Deutsch für den Anfang
Spielen. Lernen. Verstehen

Herausgeber

Goethe-Institut e.V.
Goethestr. 20
80336 München

Autorin

Judit Szklenár

Koordination

Dr. Imke Mohr

Beratung

Erika Broschek, Natalia Inozemtseva,
Constanze Michel, Gesine v. Ribbeck

Gestaltung

QS2M, München

Druck

Blue Print AG, München

Bildnachweis

Judit Szklenár
Cartoonstock.com
QS2M, München

Fotolia:

Africa Studio
Alexander Zamaraev
Andrey Popov
animaflora
Anna Reich
annabell2012
Arck
ArTo
Asife
babimu
Barbara Pheby
BEAUTYofLIFE
Becky Stares
Björn Wylezich
Björn Wylezich
bluejeanstock
Blueringmedia
britta60
by-studio
Cameris
Carola Schubbel
Carolyn Franks
Christian Schwier
Dan Race
Daniel Berkmann
Daniela Stärk
Dessauer
diego cervo
dimedrol68
Dispicture
dk-fotowelt
DragonImages

Goethe-Institut e.V.

Goethestr. 20
80336 München
Deutschland

marketing@goethe.de
www.goethe.de